YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2022/02 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 172 • ISSN: 1307-8933



ÖZEL DOSYA

SOULSBORNE





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

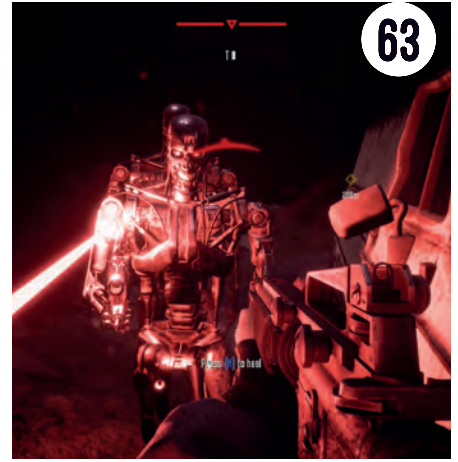
ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL















26

KAPAK



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

Bu ay planımız hafif bir sayı çıkartmaktı. Hatta bir ara "Acaba bu sayıyı es mi geçsek? Çıkış tarihimizi ay başına almak için de güzel bir fırsat olabilir hem" şeklinde bir fikrimiz bile oldu. Malum, fırtına öncesi sessizlik ayıydı bu. Peki sonra ne oldu? Ben koca ağzımı açıp "Ya aslında neden Elden Ring geliyorken şöyle kallavi bir Soulsborne dosyası yapmıyoruz?" diye sordum. Hepimiz de ayrı bir deliyiz ya, kimse de "Ya sen niye iş çıkartıyorsun başımıza yok yere?" demedi. Onun yerine "Aa, yetiştirebilirsek çok güzel olur!", "Nasıl yapalım? Kim nereyi yazsın?" şeklinde planlamaya giriştik direkt. Ee, sonuç olarak da bu ayki sayı çıktı ortaya. Eser'le birlikte tam da Elden Ring öncesinde Soulsborne tazelemesi yaparken hoş bir dosya ortaya çıktığını düşünüyoruz, umarım siz de keyif alırsınız. Bazen bizi "salmış" ve "umursamaz" gibi düşünseniz de hem dergiyi daha erken çıkartmak hem de her ay kendimizi zorlayarak daha iyisini size nasıl sunabileceğimiz konusundaki çabalarımızın en büyük kanıtı aslında bu sayı :)

Bu arada Editörden kısmında Serpil'i göremediğiniz için yüzünüz asılmasın. Kendisi bir süredir "Editörden" köşesine kısılıp kalmış gibi hissettiğinden dem vuruyordu. Bu vesileyle Editörden'den azat ettik kendisini. İşin güzel yanı, artık derginin diğer kısımlarında daha sık yazdığını görebileceğiz. Bu ay Meddya bölümümüze el atarak başladı hatta.

Ha, şimdiden önümüzdeki sayının fırtınasına hazırlık için emniyet kemerlerinizi bağlamanızı, erzak stoğu yapmanızı, izin günlerinizi ayarlamanızı tavsiye ederim. Önümüzdeki ayın üç büyük isminden iki tanesi ben bu satırları yazarken kucağımıza düşmüştü. Bu ayın nispeten sakin geçmesinin telafisini göreceğimizi de ufaktan çıtlatmış olayım.

Umarım 172. sayımızı okurken keyif alırsınız. Benim izninizle Yasak Batı'ya dönmem gerek. Tırmanmam gereken bir Tallneck var da…

Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



Gülhis Canpolat

Bu ay Selam'ı aile köşesine çevirdik efendim. *The Soyaslan Brothers Exclusive Deluxe Super Gold Edition*'a hoş geldiniz.

Bundan sonra aile bireylerini getirmeyeni almıyorum köşeye. Aile köşesi burası. Salonumuz klimalıdır. Teşekkürler.



MİSAFİR EDİTÖR:
OĞUZ ERDOĞAN

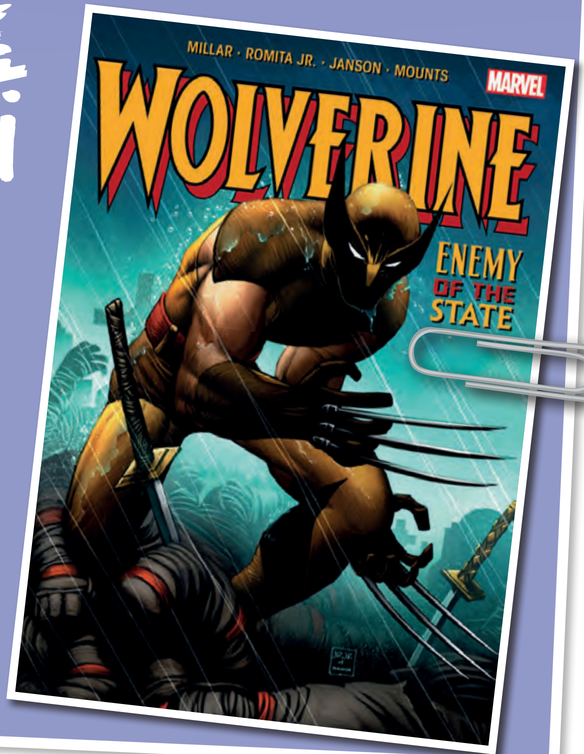
Bana dediler ki bu ay sen misafir olacaksın. Elimiz boş gelmek olmaz diyip iki buharlı Pokétopu getirdim ama Gülhis'in kedilerden biri içinde mahsur kalınca rezil oldum. Neyse ki Gülhis'te kedi bol, bir tanesinin kaybolduğunu anlamaz bile, anlamazsın di mi Gülhis?!





Misafirin önerisi

→Muhtemelen çizgi roman okurken en keyif aldığım şey delirmiş bir Wolverine görmek. Hele işin içinde Hand tarafından beyni yıkanmış bir Wolverine varsa oh oh keyifle okunur. Mark Miller'ın yazdığı Wolverine: Enemy of the State (Türkiye'de Devlet Düşmanı adıyla da basıldı) vahşi Wolverine özlemi çekenlere ve çekmeyenlere iyi gelecektir.



Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

Mailin Evini Ateşler Sarsın

Taşkın Soyaslan

Görev: OGZ'yi Ele Geçirme

Durum: Mission Failed

Rapor: Küçük kardeşin dikkatsizliği yüzünden görev başarısız oldu efendim. Küçük kardeşe bir kutu Ritalin öneriyorum.



Vallahi geçen ay normalde mail attım ama dikkatli olmamanın kurbanı oldum diyebiliriz. Mail gönderilmemiş çünkü. Kanıtlarımla buradayım. Sen Abdülhamit'i savundun durumları olmasın sonra. Okunamayacak puntoyla yazarsanız da kabulüm hak ettim çünkü ama abim beni güzelce haşladı o yeterli bir ceza bence. Bu arada vallahi abimlik bir durumda yok çünkü gönderdin mi diye sorduğunda gönderdim demiştim. O ara ben de gönderdiğimi sanıyordum. Gerçeklerle dergi yayınlanınca yüzleştim işin doğrusu. Neyse kendimi affettirmek adına hepinizden özür diliyor ve bu sefer maili gönderebildiğimden emin olmak adına 10 kere kontrol ederek ve direkt diğer ayın başından gönderiyorum. Bütün ay boyunca mouse antrenmanı yaparak geçirmeyi planlıyorum. Millet aim çalışması yapar ben mail gönderme çalışması yapıyorum o seviyelere indik sonunda. Neyse efendim ben yavaştan sorulara geçiyorum.

Gülhis: TAŞKIN'IN MAİLİNİ ÇOK KÜÇÜK PUNTOYLA- Aaa, vallahi göndermiş; gelmemiş. Kanıtlar dava dosyasında görüldüğü üzre, Hakim Bey. Ekran görüntüleri yalan söylemez. Sanık suçsuzdur efendim, mektubu normal punto ile basılabilir.

Oğuz:Valla Taşkın sen yine iyisin Selam mailini kaçırdın, ben yeni yıl özel dosyasına yazıları yollamak için olan son tarihi kaçırmıştım... Neyse ki benim yazılarımı küçük puntoyla yazmadılar çünkü senden daha önce böyle bir akıl gelmemişti. Sen yine de böyle fikirler vermeden önce benim gibi geç kalan yazarları da bir düşün derim. *(Geç kalan yazarlar için daha yaratıcı fikirlerim var benim, merak etmeyin. -Can)*

1- Gmail'e mesajımı göndermediği için tazminat davası açmayı planlıyorum ne dersiniz?

Gülhis: Evet! Bizi zor durumda bıraktılar! İnsanları mahcup ettiler!! AYIP!!! Halbuki şişeye koyup denize atsan gelmişti o mail.

Oğuz: Google'a dava açarsan bu bizim yüzümüzden olacağı için komisyon alabiliyor muyuz? Gülhis bu konuyu bir araştırsın. Hatta belki işin ucu Activision/Blizzard'a kadar dokunur da pastayı büyütürüz.

2- Dalgın arkadaşlarımıza oyun önerisi yapabilir misiniz? (Şimdi aklıma geldi de ilk mailimi yazarken de ismimi eklemeyi unutmuş sonraki maille eklemiştim. Aman tanrım, ben Ritalin başlayım en iyisi.)

Gülhis: Eğer bana hiç beyin kullandırmasın, sıfır dikkat gücüyle oynayabileyim diyorsan geçen Unpacking diye bir oyun keşfettim. Yeni taşındığın bir evde kutudan eşya çıkarıp etrafa yerleştirmece. Dikkat gerekliliği gerçekten sıfır ama bir o kadar da dinlendirici.

Oğuz: Bazı oyunlar insanda kas hafızası yerine geçiyor, mesela futbol oyunları benim için tam olarak bu raddeye gelmiş durumda. Beyni kapatıp 3-5 maç açıp tekrar sistem yüklendiğinde ufak bir "neredeyim ben" dedikten sonra gündelik hayatına devam edebilirsin.

3- Yıllar önce bir LoL kanserine yakalanmıştım. Şimdi Valorant'ta aynısını yaşıyorum. Nasıl kurtuluruz hocam bu bağımlılıklardan? Var mıdır bunun bir ilacı?

Gülhis: MERHABA! YANDAKİ KUYUDAN SESLENİYORUM!! Ben de kart oyununa, LoR'a taktım yine. Birisi bizi kurtarsın. Harbi, nasıl kurtulunur bu illetten? Allahtan fiziksel olarak satmıyorlar Yu-Gi-Oh falan gibi de kart almıyorum çok şükür.

Oğuz: Hayatının bir döneminde FIFA, her döneminde FM kanserine yakalanmış biri olarak benden burada tavsiye gelmez. Lakin Pokemon, MTG ve Yu-Gi-Oh kartlarını zamanında bolca almış ve oynamış biri olarak Gülhis'e tavsiyem son top deckini oynayıp bir an önce oradan uzaklaşması yönünde...

4- Abimin "Asgari Ücretli Simulator" fikrinden yola çıkarak "Acil Simulator" adında bir oyun çıkarma fikri geldi aklıma. Acilde çalışan bir doktor olarak dayak yemeden bir gün geçirmeye çalışıyorsun. Hasta şikâyeti almadan bir gün geçirirsen boss olarak silahlı maganda geliyor. Onu yenersen oyunu kazanıyorsun. Bence tutar bu oyun. Ne dersiniz?

Gülhis: Diyabet sebebiyle hayatı hastanelerde geçmiş, bu insan olduğu şaibeli kimselere maruz kalmış birisi olarak benim de bir önerim var. Oyunun ikinci fazında biz hastane magan-



dalarını yaratıcı yollar kullanarak yok edelim. Mesela MR'a sokmadan önce eline demir çekiç tutuşturalım. Bence çok gideri var bu fikrin.

Oğuz: İlkokul ve ortaokul yıllarında KBB kliniklerinde ağzıma burnuma o kadar fazla kamera soktular ki ben bu oyunda cameo olmayı teklif ediyorum. Hatta işi bir adım daha öteye götürerek bademcikleri alınıp ortada ağlayarak koşan çocuk da olabilirim.

Brother's Wrath

Taşkın Soyaslan

Selamlar,

Malum geçen ay kardeşim beni ekti. Soruyorum, göndermiştim bir şekilde gitmemiş diyor.

Yarın bir gün doktor olacak. Bu şimdi ameliyattan sonra, "Beyler makası nereye koymuştum? Bulamıyorum!" da der.

Bu sefer ne yap et emin ol dedim. Artık hâlâ açıksa ofise mi gelir, yoksa gizli saklı her birinizin tek tek evlerinize gelip yatak odalarınıza mesaj mı bırakır bilmiyorum. Siz yine de kapınızı kilitlemeden yatmayın.

Gülhis: Can yeniden merhaba! Çocuk doktor olacak, yazılım mühendisi olmayacak; olur böyle şeyler. Kanıt gönderdiği için kendisinin beraatine karar verildi. Herhalde hastaların içinde de mail unutmaz. D- Değil mi? Yani unutmaz herhalde.



Oğuz: Benim bu konuda tek cevabım "Beni Türk hekimlerine emanet edin" olacak. Taşkın'a bundan sonraki maillerinde ve "Evladım benim midemde böyle bir yanma oluyor" diyen teyzelere karşı tavsiyelerinde başarılar dilerim.

Sorularıma geçeyim:

1-Oyungezer'in gelmiş geçmiş tüm sayılarını almak istiyorum ama bu artık mümkün değil gibi. Eski sayıların tamamını dijital ortama alma gibi bir durum var mı? Lütfen olsun. Satışa koyun direk alırım.

Gülhis: Aslında bu konuyla ilgili en büyük sorun, bütün dergi dosyalarını bir yerde erişilebilir tutmanın çok pahalıya patlayacak olması. O nedenle "Şunlar da köşede dursun, indiren indirsin" diyemiyoruz. Magzter'de hepsi var sanıyorum. (Can? Var değil mi Can?!) *(Ömer YİM'liği bırakmadan önce eksik sayıları da taratıp yükletmişti,*

Ayın videosu

→ Ben bütün ocak ayı boyunca ve muhtemelen şubat ayı boyunca da kara kafa üstü saplanan güvercin videosuna güleceğim. Halen izlemeyen varsa dergiyi bir kenara bırakıp izlesin. Bu güvercin arkadaşa yardım etmeyenlere karşı da gerekli kar topu işlemleri yapılsın.

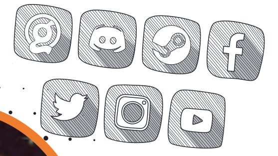
https://www.youtube.com/watch?v=nU8LApcHgO4



1:22/11:43



BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...



olması gerek o yüzden. -Can) **Ama belki her ay bir önceki 20 sayıyı erişilebilir tuttuğumuz gibi bir çözüm düşünebiliriz parça parça. Ama tabii bunu yetkili mercilere danışmak lazım.**

Oğuz: Bu konuda gerekli toplar Can'a atılmış, ben de daha da üzerine gitmeyeyim malum sıradaki ay yeni yazılar gelecek. Gülhis kendini kedili oyunlara şimdiden hazırlasın. *(Gülhis yazılarını geciktirdiği için artık köpekli oyunları inceletiyoruz kendisine sadece. Yaratıcı fikirlerim var demiştim, di mi? -Can)*

2- God of War'dan sonra The Last of Us da PC'ye gelir mi dersiniz?

Gülhis: Gelsin bence yaa, PC'cilerin canı patlıcan mı? Ben kardeşim olmasa TLoU'nun sonunu göremezdim mesela. Malum, oyun koluyla katiyen ateş edemeyen insanlardanım. Ha bir Remake haberleri dolanıyor, halihazırda Remastered versiyonu olan oyunu yeniden yapmak… PC de işin içindedir belki. (Tabii bu 100% benim kafamda kurmacam.)

Oğuz: Konsol tarafını taze bırakıp PC'ye yeniden dönüş yapmış bir oyuncu olarak bence her oyun çıktığı gün PC'ye hatta Game Pass'e gelsin! Sony artık taş mı yer orası beni ilgilendirmiyor, ben hâlâ kara kara yeni Spider-Man oyununu nasıl oynayacağım onu düşünüyorum... *(Sen yazılarını geciktirirsen sana da bundan sonra her ay Hulk oyununu inceleteceğiz mesela Oğuz. -Can)*

3-Kingdom Come: Deliverance benzeri gerçekçi bir Orta Çağ RPG'si önerisi varsa alırım bir dal.

Rusya'dan sevgilerle.

The Abi.

Gülhis: Bu işin insanı ben değilim işte, etrafa bir soralım. ARKADAŞLAR KINGDOM COME SEVENE NE ÖNERİLİR?! Bekliyoruz efendim cevapları. Sağlıcakla kalınız, çok üşümeyiniz.

Oğuz: İstek listemde yer alıyor ama daha oynamadığım için net bir şey söyleyemem ama Deliverance›den biraz daha farklı olarak Wartales benim gözüme aşırı cazip gözüküyor. Bir avuç paralı askerle derebeylere kafa tutmak güzel bir konsept.

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

EREN ERYÜREKLİ

İşlerin yoğunluğu karşısında halen Gandalf'ın Balrog karşısında durabildiği gibi duruyor ama o kamçının gelip ayağına dolanması da yakındır...

Yılın ilk ayı kaç gündü sence?

3

Horizon Forbidden West'de su altı mı yer üstü mü?

sualtı %60 | %20 yer üstü

Ubisoft'un Avatar oyununa heyecanı:

%70

Sesli kitaplara ne kadar yükseliyor?

%100

Uykuyu özlüyor uzak hatırlarda kalmış eski bir dost gibi.



Bu ay amma oyun çıkıyor, insan der ki birkaç tanesine nail olayım. Ön sipariş vereyim. Eksik kalmayayım. Ben? Ben telefonda Dating Sim oynuyorum. Evet, Arcana oynuyorum. Allah'ın izniyle zamanında aldığım ve elimi sürmediğim Hades'e de başlayacağım bu sene. Geç olsun, güç olmasın…

Siz seneye yeni yıl kararları alarak mı başlamıştınız bilmiyorum ama ben çizgimi hiç bozmadım ve bu ayı da oturarak geçirdim. İşin kötüsü, hiç oyun oynayamadım. Bir kere Worms oynadık sadece. Şubat ayımı da Elden Ring oynayanları izleyip ağlayarak geçiririm artık…

→ **@OYUNGEZER:** İNATLA İZLEMEYİ REDDETTİĞİNİZ O KÜLT FİLM...? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Reddetmek değil de ayak sürümek benimki... Fight Club. Evet, hâlâ izlemedim ve utanmıyorum... @aygengoris



Saving Private Ryan. İZLEMEK İSTEMİYORUM DEDİM AAA!!! @gulhiscanpolat



Alacakaranlık. :P @eserguven



ŞUBAT

Oyungezer

PORTAL



DOSYA SOULSBORNE / DOSYA 2022'DEN BEKLEDİĞİMİZ OYUNLAR

OLAY MAHALLİ / BU AY NE OLDU?







MICROSOFT, ACTIVISION BLIZZARD'I SATIN ALDI!

TABİİ ÖYLE MARKETTEN GOFRET ALIR GİBİ OLMUYOR BU İŞLER...

GÜLHİS CANPOLAT

Size yemin ediyorum, satın almanın açıklandığı akşam editörler grubu Edittochat'e bir bayram havası hakimdi. Nitekim Phil Spencer, Activision Blizzard'ın adil istihdamlandırma ve işyerinde taciz davasına karşı tavrını eleştirmiş, ActiBlizz ile olan ilişkimizi yeniden gözden geçirebiliriz demişti. Şimdi şirketi satın aldıklarına göre bir şeyler değişirdi elbette, değil mi?

Ama sonra gerçek dünyaya dönüş yaptık tabii ki.

Bu noktada eğer olaya iyice hakim olmak istiyorsanız Ağustos 2021 ve Aralık 2021 sayılarındaki iki dosyaya yönlendireceğim sizi, kaçırdıysanız ActiBlizz davasını uzun uzun yazmıştık. Ama özetlemek gerekirse; özellikle Blizzard'ın şirket içinde ciddi cinsel taciz suçlamaları, cinsiyet ayrımcılığı, düşük ücretler ve kötü çalışma koşulları sebebiyle Kaliforniya Adil İstihdamlandırma Dairesi tarafından açılmış bir davası var. Fakat ActiBlizz yöneticileri hiçbir şey olmuyormuş gibi davranırlarsa işin içinden sıyrılabilirlermiş gibi davranıyorlar.

Bu yöneticilerin başında CEO Bobby Kotick var.



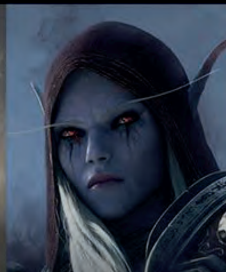
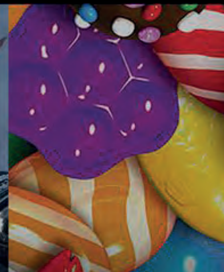
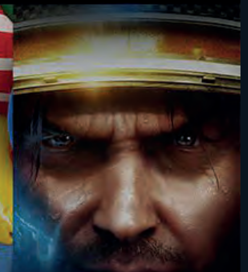
İlk akşam açıklamaları takip etmeye, işin aslını oturtmaya çalışırken biraz gereksiz heyecanlandık aslında. 68.7 milyar doları duyunca insan sanki yumruğu masaya vurmuş satın almışlar da Kotick'i de çat diye kovarlarmış gibi falan hissediyor. Ama bu işler öyle tek celsede olmuyor. Herkes kendisinden kurtulacağına sevinirken Kotick'in yaptığı açıklamanın da belirttiği üzere, 2022 mali yılı başlamış bulunmakta ve 2023 Haziran ayının sonuna kadar da tam devir gerçekleşmeyecek. O tarihe kadar Activision Blizzard, Activision Blizzard olarak kalmaya devam edecek Bobby Kotick'in altında.

Kötünün iyisi böyle mi oluyordu?

Şimdi bu adamın 31 sene yaptıkları, yapmadıkları, görmezden gelip halının altına süpürdükleri yanına mı kalacak? Adına ayrıca bir dava açılmazsa öyle

XBOX + ACTIVISION | BLIZZARD | King













görünüyor. Davanın belirttiği sebepleri kabul edip koltuğunu bırakmak zorunda kalmadan, Activision Blizzard el değiştirdiğine tazminatını alıp da gidecek.

Evet, bu dergi erkânı olarak bizleri de fazlasıyla rahatsız ediyor.

Fakat işin bir de şu boyutu var: Üzerinde herhangi bir direkt kontrol mekanizması bulunmayan şirketler serbest market içerisinde, herhangi bir yasal destek mekanizması olmayan çalışanlarına bir noktaya kadar kafalarına göre davranabiliyorlar.

Sendikalaşmak demek istiyorum yani.

Şirketin bir devlet kurumu tarafından açılmış bir davaya bile kulak asmaması da insanları sendikalaşmaya itmeyecektiyse zaten hiçbir şey itmeyecekti. Ve beklenen kısa süre önce oldu; Activision'ın altında çalışan Raven Software'den 34 kalite kontrol çalışanı Game Workers Alliance Union adlı oyun çalışanları sendikasını kurdu.

Activision sözcüsü Bloomberg'e tatlış tatlış, "Biz elbette çalışanlarımızın bir sendikaya katılma ya da katılmama hakkına saygı gösteririz" demiş de olsa ben bu yazıyı yazarken, şu anda ya, eski bir ActiBlizz çalışanı Raven Software içerisinde sendika karşıtı bir e-posta gönderildiğine dair Tweet attı. Çıkar kokusu yakında. Seve seve kabul etmeyeceklerdi sendikayı elbette. Tam da kontratlı kalite kontrolcüleri işten atmaya çalışıyorlardı.

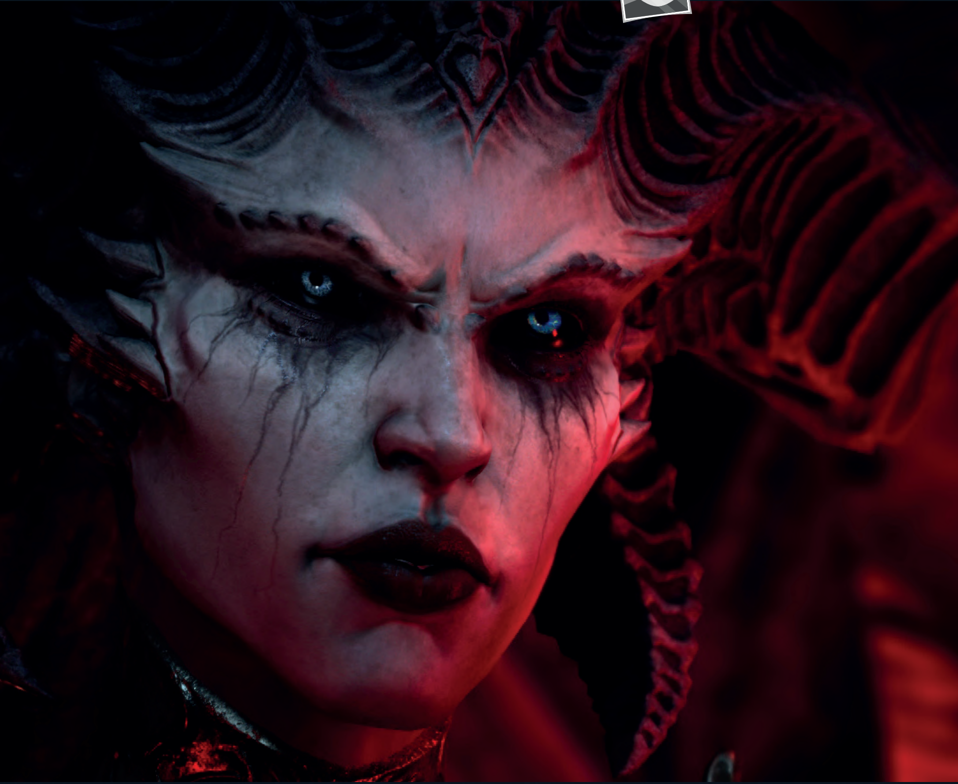
Sendikalaşmak tam olarak Bobby Kotick'in planladığı türden CEO'luğu ve emekliliği engelleyecek türden bir yasal dayanak.

Peki Activision Blizzard topluca Microsoft'a geçince ne değişecek?

Biz oyuncular için şimdilik elle tutulur bir haber yok. *(Aslında kısmen var, Phil Spencer "Nadasa bırakılmış Activision Blizzard markalarını canlandırmaya sabırsızlanıyoruz" gibisinden bir açıklama yaptı. Starcraft 3 ihtimali hiç olmadığı kadar yakın artık! -Can)* Tabii buna şirket kültüründe umut ettiğimiz değişiklikleri katmıyorum. Fakat örneğin "Microsoft, ActiBlizz'in oyunlarını Playstation'dan çekecekmiş. Bir daha da çıkarttırmayacakmış!" falan gibi fantastik açıklamalar yapılmadı.

Aksine Call of Duty gibi bol bol oynanan oyunların Playstation'da kalacağına, bir sonraki oyunların da aynen çıkacağına dair özellikle açıklama geldi ki millet yalan





dolan galeyana gelmesin. Çünkü olur bu, biliyorsunuz.

Battle.net'in geleceğine dair bir bilgi yok henüz. BlizzCon'a ne olacağı da meçhul, geçen seneki sadece online yapılmış, bu seneki iptal edilmişti zaten skandalların hemen ardından. ActiBlizz oyunlarının Game Pass'e geleceğini düşünüyor insan tabii, belki Battle.net tamamen ortadan kalkabilir. Bu konuda kesin haberler çıkınca zaten gözümüze gözümüze sokarlar. Bekleyeceğiz.

Satış haberleri ışığında Kotick de kendince bir medya turuna çıktı, yalan dolan şeyler söylüyor. Sağ olsun, Jason Schreier'de Bloomberg'e yazıyor tek tek. Örneğin en son ActiBlizz hisselerinin 95 doların civarında takip ettiğini, geçmiş düşüşlerin de Diablo 4 ve Overwatch 2'nin ertelenmesi yüzünden olduğunu söyledi Kotick.

Ama yalan. Yani geri dönüp Google'dan bile bakabiliyorsunuz. Yaz boyunca dava ilk ortaya çıktığında 90$'dan 77$'a, ertelenme haberleriyle de 66$'a düşmüş. Ki Schreier diyor ki aslında bu bile davaya bağlanabilir, çünkü ertelemeler ActiBlizz dava sürecini iyi yönetemediği için oldu.

Hatırlarsanız greve giden çok çalışan oldu; hâlâ da grevde olan birçok çalışanı var ActiBlizz'in.

Daha şu noktada kimi kandıracağını umuyor, çok merak ediyorum cidden. Yani bir psikanalist Bobby Kotick'in içinde bulunduğu duygu durumunu bir incelese diye bekliyorum. 31 sene ya! Ye, sömür, kafana göre at koştur ve yanına kalsın. Cidden tuhaf kafalar. Neyse, yeterince yazdım bu konuda, daha tekrar etmenin anlamı yok.

Kadehler içimiz rahat oynayacağımız bir Diablo 4'e kalksın!

Bekleyeceğiz, evet. Yasalara, davalara, yazılı kurallara ya da yazısız ahlaka pek boyun eğmeyen serbest piyasa dünyasında edinebileceğimiz iyi sonlardan biri. Ya da yeni bir başlangıç.

Dediğim gibi, kötünün iyisi. Ama eh bununla da yetinelim, aza kanaat edelim edebiyatı yapmaya çalışmıyorum. Geçenlerde üst düzey bir Playstation çalışanının 15 yaşında bir çocukla buluşmak için beklediğine dair görüntüler ortaya çıktı. Haberler ortaya çıkar çıkmaz kovuldu adam.

Şirketlerde insanlar ya portfolyoları, geçmiş işleri, ya da bağlantıları sayesinde pozisyon sahibi oluyorlar. Bir şirketten işe aldığı her insanın ahlaki açıdan pırıl pırıl olup olmadığını saptamasını beklemek akıl kârı değil. Önemli olan bir suç ortaya çıktığında bunun bir yaptırımı olması.

Activision Blizzard'ın en büyük ayıbı, suçlu olduğunu bildiği bu insanları bünyesinde tutması, kıdemli pozisyonlara getirmesi ve bu insanların ceplerini de bolca doldurmasıydı. Üstelik küçük saydığı pozisyonlardaki insanları komik paralara çalıştırırken.

Microsoft'un bünyesinde oyunlarını iç rahatlığıyla oynayabileceğimiz bir Activision Blizzard diliyorum hepimize.

Hangi markalar Microsoft'a geçti?

Şimdi Microsoft tutup da 68.7 milyar doları masaya vurunca bir sürü oyunun hakları da onlara geçti tabii. Vallahi sizi bilmiyorum da uzaktan sesi hoş geliđinden "iyi harcanmış bir 68.7 milyar(!) dolar" diyesi geliyor insanın. Zira içinde yok yok! (Liste aşağıda) Ayrıca Bungie kendini geçtiğimiz yıllarda Activision Blizzard'dan çekip koparmasaydı dönüp dolaşıp yine Microsoft'un avucuna düşmüş olacaktı, onu da komik bir anekdot olarak ekleyeyim. (Ben bunu yazdıktan sonra Sony gidip Bungie'yi aldı, daha da komik oldu)

-Call of Duty serisi
-Crash Bandicoot serisi
-Guitar Hero serisi
-Skylanders serisi
-Spyro the Dragon serisi
-Tony Hawk's serisi
-Diablo serisi
-Hearthstone
-Heroes of the Storm
-Overwatch
-Starcraft serisi
-Warcraft serisi
-Candy Crush serisi

Bütün bunlara ek olarak bir de çok eski ve artık unutulmuş, diriltilmeyi bekleyen marka da söz konusu ama dirilişlerini görür müyüz bilemiyorum. Ben yine de birkaçını sayayım: *Caesar, Hexen – Heretic, Phantasmagoria, Pitfall, Quest for Glory, Soldier of Fortune, Tenchu...*

BU AY NE OLDU?

2022'nin ilk ayını da geride bıraktık ve zamanın ne kadar hızlı aktığına bir kez daha şaşırdık. Malumunuz bu topraklarda maalesef yıllardır iyi anlamda bahsedebileceğimiz pek fazla şey yaşamıyoruz ama yine de geleceğe umutla bakmak lazım. Hem bakın, oyun dünyası bir dakika bile boş duruyor mu? İlla bizi şaşırtacak, güldürecek ve bazen de düşündürecek haberler alıyoruz. Ocak ayı da bu bakımdan önceki ayları aratmadı. ■ **ESER**

ARALIK 4

Tamamen oyuncuların aday gösterdiği oyunlar arasından yine oyuncular tarafından seçilen Steam Ödüllerinin kazananları belli oldu ve bu yıl ipi göğüsleyen isim Resident Evil Village oldu. Biz yılın oyunu Guardians of the Galaxy mi, Psychonauts 2 mi, It Takes Two mu diye tartışırken burada aday gösterilen oyunlar Valheim, New World, Cyberpunk 2077 ve Forza Horizon 5'ti. Yorum yok.



ARALIK 6



Konami, Castlevania serisinin 35. yıldönümünü yeni bir oyun veya oyunculara yönelik başka sürprizlerle kutlamak yerine 14 benzersiz çalışma içeren bir NFT koleksiyonuyla kutlamaya karar verdi. Orijinal oyundaki Drakula'nın Kalesi haritası dahil olmak üzere satışa çıkan 14 eserden 162 bin dolar gelir elde etti Konami.

ARALIK 11



Take-Two mobil oyun devi Zynga'yı 12.7 milyar dolar karşılığında bünyesine kattı. Bu sayede Zynga'nın sahibi olduğu birbirinden popüler mobil oyunlar Take-Two'ya geçti, GTA, Borderlands, NBA 2K, Bioshock gibi tanınmış serilerin de Zynga yoluyla mobil oyun dünyasıyla buluşmasının önü açıldı. Alan memnun, satan memnun.

ARALIK 6



Dead by Deadlight'ın geliştiricisi Behaviour Interactive, 2017 yılında oyuna Leatherface DLC'siyle birlikte gelen 'maske takma' özelliğini dört yıllık şikayetlerin ardından oyundan kaldırdı. Leatherface 25 kez öldürdüğü kahramanların suratlarını maske olarak takabiliyordu ve siyahi bir karakterin yüzünü maske olarak takması "blackface' suçlamalarına neden olmuş, geliştirici ekip ırkçılık yapmakla suçlanmıştı.

ARALIK 7

E3 2022

Bir zamanların en büyük video oyun fuarı olan, her yıl büyük merakla beklediğimiz E3 artık eski halinin yalnızca bir gölgesi. Geçen yılki E3 inanılmaz sönük ve sıkıcı geçmişti, bu yıl da farklı bir şey beklememek lazım. Zira fuarı düzenleyen ESA, Covid-19 salgınını da bahane ederek E3'ün bu yıl da dijital olarak düzenleneceğini duyurdu. TGA ve Gamescom gibi başarılı etkinlikler dururken E3 galiba bu yıl da sadece bir harf ve bir sayı olarak kalacak aklımızda.



ARALIK 12

Sony normalde bu yıl itibariyle PS4 konsollarının üretimini sonlandırmayı planlıyordu ama PS5 tedariğinde yaşanan sıkıntılar nedeniyle 2022 yılı boyunca da PS4 üretimine devam edeceğini açıkladı. Microsoft ise tam tersini yaptı ve Xbox One üretimini tamamen sonlandırdı. Sony'nin "PS5 bulamıyorsanız PS4 verelim" taktiği mi, yoksa Microsoft'un "boşverin Xbox One'ı, gelecek Xbox Series'te" taktiği mi daha başarılı olacak, zaman içinde görürüz.

ARALIK 13



GSC Game World, muhtemelen Stalker 2'de NFT kullanmaya karar verdiklerini açıklamalarının üzerine aldıkları sert tepki ve geri adım atmak zorunda kalmanın üzüntüsüyle oyunu 8 ay birden ertelemeye karar verdi. Normalde nisan ayında çıkması gereken oyunun yeni çıkış tarihi 8 Aralık 2022. Stalker 2 de ertelenmeye doymayan oyunlardan biri, o yüzden bu tarih de geçilirse kimse şaşırmaz.

ARALIK 18



Microsoft hiç beklenmedik bir anda Zenimax Media'yı satın aldığını duyurduğunda yer yerinden oynamıştı. 7.5 milyar dolarlık satın alımla birçok stüdyo Microsoft'a geçmişti hatırlarsanız. Bunun üzerine nasıl çıkılır diye düşünürken bu sefer de Activision Blizzard'ı tam tamına 68.7 milyar dolara satın alacaklarını açıkladı Microsoft! Call of Duty, Warcraft, Tony Hawk, Diablo, Hearthstone, Crash Bandicoot, Guitar Hero… Artık Microsoft'un sahibi olduğu markaları say say bitmiyor!

ARALIK 20



Yılın en merakla beklenen oyunlarından biri olan ve bize Harry Potter fantazisi yaşatmaya hazırlanan Hogwarts Legacy'nin 2023 ertelendiği söylentileri alıp başını gitmişti ki Wizarding World Digital son noktayı koydu: Oyun kesinlikle bu yıl içinde çıkacak. Artık rahat bir nefes alabilir ve 1800'lerin sonuna gidip büyücülerin dünyasına gideceğimiz bu macerayı beklemeye devam edebiliriz.

ARALIK 20



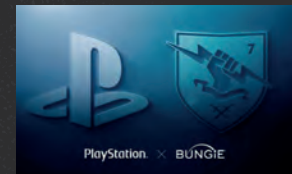
Pokémon Company International resmen Türkiye pazarına girdiğini duyurdu. İlk etapta Pokémon UNITE ve Pokémon GO'dan başlayarak oyunlar Türkçe dil desteğine kavuşacak. Türkiye pazarına açılmanın ileride ne anlama geleceğini görmek için sabırsızlanıyoruz, Pokémon isimlerinin de çok sayıda dile çevrildiğini düşünürsek acaba öyle bir planları da var mıdır? Varsa da Pikachu'yu Pikaçu diye çevirmezlerse bozuşuruz.

ARALIK 26



Respawn Entertainment üç yeni Star Wars oyunu üzerinde birden çalıştığını açıkladı. Açıkçası Star Wars Jedi: Fallen Order'ın devamını bekliyorduk, o kısmı pek sürpriz olmadı ama biri FPS biri strateji iki oyun daha duymak şaşırttı. FPS oyunun başında Medal of Honor'ın yaratıcılarından Peter Hirschmann var; strateji oyunu ise Firaxis Games'in tecrübeli isimlerinin kurduğu Bit Reactor iş birliğiyle geliştirilecek.

ARALIK 31



Sony, Bungie'yi 3.6 milyar dolara satın almak için düğmeye bastığını duyurdu. Bunun Microsoft – Activision olayıyla bir alakası yok çünkü aylar öncesinden başlamış görüşmeler. Üstelik Bungie bağımsızlığını koruyacak, oyunları çok platformlu olmaya devam edecek. Sony'nin bu satın alımdaki asıl hedefinin Bungie'in canlı servis oyunlarındaki tecrübesinden faydalanmak olduğunu söyleyebiliriz yani.

2022'den

BEKLEDİĞİMİZ 15 oyun

GEÇEN SENE "GOD OF WAR'LU, STALKER'LI, HORIZON'LI, RESIDENT EVIL'LI BİR YILDAN BAHSEDİYORUZ" DEMİŞİZ 2021 DOSYAMIZI HAZIRLARKEN. BU SAYDIKLARIMIZ ARASINDAN BİR TEK RESİDENT EVİL'A KAVUŞABİLDİK, KALANLARI HEPTEN 2022'YE KALDI. AMA OLSUN, ERKEN ÇIKANLARIN DA HALİNİ GÖRDÜK SONUÇTA; HÂLÂ ERKEN ERİŞİM'DEN HALLİCE OLMALARI NEDENİYLE BELLERİ DOĞRULSUN DİYE BEKLİYORUZ. (OH, KLASİK CYBERPUNK SELAMIMIZI DA ÇAKTIK!)

BU SENE (YİNE ERTELENMEZLERSE) ŞÖYLE GÜZELLERİNDEN, OGZ YAZARLARININ EN ÇOK BEKLEDİKLERİNDEN BİR SEÇMECE YAPALIM, AZ AMA ÖZ OLSUN DOSYAMIZ DEDİK. BAKALIM OGZ'NİN 2022 BEKLENTİLERİ NE ALEMDEYMİŞ…



Suicide Squad: Kill the Justice League

Tek Kelimeyle: **KOMEDİ**

2021'in en güzel sürprizlerinden birisi James Gunn usulü Suicide Squad filmi oldu. Bir avuç ipe sapa gelmez karakterle dünyayı kurtarmak eğlenceliydi. Şimdi ufukta bu beşinci sınıf karakterlerle DC külliyatının en ikonik ekibi Justice League'i pataklayacağımız bir oyun var. Çizgi roman oyunlarının içerisine mizahi taraf girince genelde ortaya eğlenceli kombinasyonlar çıkıyor. King Shark, Harley Quinn, Captain Boomerang gibi karakterlerle Flash'ı ve Superman'i nasıl alt edeceğimizi gerçekten merak ediyorum. Sadece bu merak duygusu bile oyun için beni heyecanlandırmaya yetti.

Öte yandan 2022 yılında daha ciddi bir DC oyunu *Gotham Knights* ile Arkham serisinin atmosferine dönüş yapacağımız için *Kill the Justice League* şahane bir alternatif oldu. The Suicide Squad filmi üzerine gelmesi de karakterlerle olan bağımızı güçlendirdi. Umarım günün sonunda King Shark ile "nom nom" yaparak Flash'ı yiyebiliriz, zira çizgi romanlar boyunca mütemadiyen yemek yemesiyle espri konusu olan Flash'a daha iyi bir son düşünemiyorum. **-Oğuz**



Çıkış Tarihi: 2022 içinde bir ara | **Yapım:** Rocksteady Studios

14. GRAN TURISMO 7

Tek Kelimeyle: **TEKNOLOJİ**





Koca bir jenerasyonu "Sport" ile geçiştirdikten sonra özüne dönme kararı yarış ve araba tutkunları tarafından heyecanla karşılanmıştı. Serinin sevilen bütün özelliklerini taşıyacağı belirtilen *Gran Turismo 7*'yi sabırsızlıkla bekliyoruz. Üstelik güncel oyun tanıtım videolarından gördüğümüz kadarıyla teknolojinin gücünü arkasına alan muhteşem bir oyun geliyor.

Klasik simülasyon modunda bizi bekleyen 420'den fazla otomobil ve yarışın seyrini her an değiştirebilecek dinamik hava koşullarına sahipler pistler eski *Gran Turismo* günlerini özleyenlerin gözlerinde heyecan pırıltıları yaratıyor. Senaryo, Arcade ve Sürüş Okulu öne çıkan diğer modlar.

Tıpkı 23 sene önce olduğu gibi, bütçeme göre alacağım ikinci el otomobil ve yapacağım ufak modifiyelerle ilk zaferlerime yelken açmayı çok uzun zamandır hayal ediyordum. Buluşmaya az kaldı! **-Ares**

Çıkış Tarihi: 4 Mart 2022 | **Yapım:** Polyphony Digital
Dağıtım: Sony Interactive Entertainment

13.

Tek Kelimeyle: **HİKAYE**

A Plague Tale: REQUIEM

2019 yılının gizli hitlerinden biri olan *A Plague Tale: Innocence* çok sayıda adaylık ve ödül kazanınca çoğu kişinin radarına girmiş, Epic Games Store tarafından bedava da verilince eriştiği oyuncu sayısı patlama yapmıştı. 14. yüzyıl Fransa'sında geçen oyunda Amicia de Rune ve hasta kardeşi Hugo'nun kara veba yayan farelerden ve Fransız Engizisyonundan kaçmasına yardım etmiştik.

Requiem de bu hikâyenin devamını anlatacak. Amicia ve Hugo'nun kendilerine yeni bir hayat kurmaya çalışırken Hugo'nun güçleri yeniden uyanacak ve tabii ki beraberinde ölüm ve yıkım getirecek. Kendilerini yeniden bir kaçışın içinde bulan kardeşlere Hugo'yu kurtarmanın tek yolunu bulma macerasında eşlik edeceğiz. En az ilki kadar iyi bir hikâyenin bizi beklediğine eminim açıkçası. **– Eser**



Çıkış Tarihi: 2022 diyorlar... **| Yapım:** Asobo Studio

12.



Tek Kelimeyle: **ACIMASIZ**

S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl

Haydi be GSC, hayal kırıklığına uğratma bizi! Oyun teknik açıdan sıkıntılı bile olsa severiz bu oyunu. Unreal ile yapıldığı ve mod desteği olduğu için fanlar olarak bakarız bir çaresine. Zaten bugüne kadar çıkan STALKER oyunlarını da hep fanlar toparladı.

Çok şey istemiyoruz bak. Güzel atmosfer ve acımasız açık dünya. Atmosfer konusunu halletmişsiniz, videolardan belli oluyor. Ancak üç yıldır geliştirilen STALKER oyununun çatışma mekaniklerini görememiş olmak biraz düşündürüyor.

Evet, videolarda çatışmaya benzeyen sahneler vardı. Ancak gerçek zamanlı olmadıkları çok belliydi. Bir STALKER oyununda böyle sap gibi ortada duramıyor olmamız lazım; iki üç mermiyle ölebilmeliyiz. Bölge'nin acımasızlığını ortadan kaldırıp olayı güç fantezisine çevirirsek Ubisoft oyunlarından bir farkı kalmaz serinin.

Bu belirsizlik yüzünden oyunu "Çıksa da oynasak" modunda değil, "Acaba güzel bir şey çıkacak mı? Lütfen güzel bir şey çıksın!" heyecanı ile bekliyorum... **-Anton**

Çıkış Tarihi: 8 Aralık 2022 **| Yapım:** GSC Game World

11.

Çıkış Tarihi: Ekim 2022 **| Yapım:** Ebb Software



Tek Kelimeyle:
GIGER

SCORN



Alien'ın yaratıcısı H. R. Giger bugüne kadar pek çok oyuna ilham kaynağı oldu. Aklıma ilk gelen isim her zaman *Dark Seed* olsa da *Axiom Verge, Tormentum: Dark Sorrows* ve *Super Metroid* gibi nefis oyunlar da üstadın çizgisini takip etti. Ebb Software'in geliştirmekte olduğu biopunk korku oyunu *Scorn* da hem Giger hem de Polonyalı distopik sürrealizm ustası Zdzisław Beksiński esintili grafikleriyle yılın bizim için en çok beklenen oyunları arasında.

Klasik korku oyunu klişelerinin dışına çıkacak olan bu FPS'de karşılaşacağımız yaratıkların çoğu aslında bize zarar vermeye çalışmayacak ve oyun hikâyeyi daha çok çevre tasarımları yoluyla anlatacak. Çok büyük bir merakla bekliyorum. **-Eser**

10

Tek Kelimeyle:
II

COMPANY OF HEROES 3

Gerçek zamanlı strateji severler için bir heyecan sebebi daha efendim. Bir nesle rekabetçi RTS sevdiren oyun desem abartmış olmam herhalde. Zira bir dönem Steam'in en popüler rekabetçi strateji oyunuydu ve bu koltuğu birkaç sene boyunca da hiçbir oyuna kaptırmadı. *(Koreliler six pool yapmaya başladı bu cümleyi okuyunca -Can)*

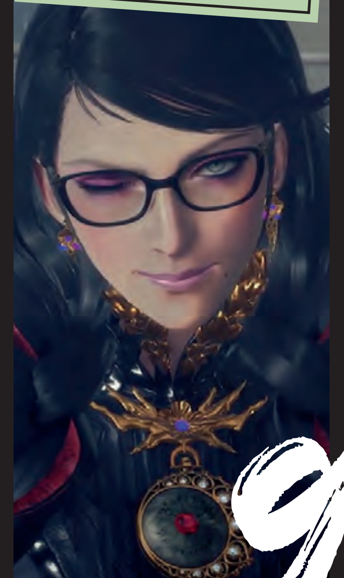
CoH 3 duyurusu geldiğinde umarım Birinci Dünya Savaşı'nda geçiyordur demiştim ama yine İkinci Dünya Savaşı arenasında olacağız. Oyun bu sefer Kuzey Afrika ve İtalya cephelerinde geçecek. "CoH'un imzası ve ana satış noktası bu arkadaşım, sen hayırdır ya?" diyenler için karşı argümanım var. Çok uzağa gitmeye gerek yok. Call of Duty serisi de Modern Warfare'a kadar bu dönemden çıkmamıştı. Bu zaten benim kişisel beklentimdi o kadar. Güncellenmiş Essence Engine ile ne gibi bir işe imza atacaklar, ne tür yeni mekanikler gelecek, göreceğiz efendim. **-Yasin**

Çıkış Tarihi: 2022 içerisinde müsait bir ara | **Yapım:** Relic Entertainment



Bayonetta 3

Tek Kelimeyle:
ABLALIK



Aksiyon tedarikçimiz Platinum, 2019'daki Astral Chain'den beridir ıvır zıvır bir şeyler çıkarıp duruyor, şimdi de sırada genellikle burun bükmeyi tercih ettiğimiz *Babylon's Fall* var. Bir an önce geçip gitse de sıra artık bir zahmet kurban olunası ablamız Bayonetta'ya gelse modundayız çoğunlukla.

Yine şöyle şıkır şıkır müzikler eşliğinde binli kombolar yapsak, zamanı yavaşlatsak, biz tuşlara bassak Bayonetta soyuna soyuna saldırsa, arada arkada Godzilla boyutlu tipler dövüşürken biz de önde şov yapsak, şehirler yıksak, melekler kessek... Özlediğim klasik Bayonetta uğraşları...

Tıpkı *Bayonetta 2* gibi 3'ün de Nintendo himayesinde kalması çoğumuzun bu canım seriyi takip edişinin önüne geçiyor belki ama Bayonetta'nın Switch bulunca ilk oynanacaklar listesine girmesine kesin gözüyle bakmayayım da hangi oyunun bakayım? – **Ömer**

Çıkış Tarihi: 2022'nin belirsiz bir dönemi | **Yapım:** Platinum Games | **Dağıtım:** Nintendo

9.

Tek Kelimeyle:
DEĞİŞİM

8.

BALDUR'S GATE III

"Ya zaten tutup iki sene önce oyunun ilk bölümünü 60 - 70 küsur saat oynamışsınız, daha ne heyecanı?" Başka bir oyun olsa dediğinizde haklısınız ama söz konusu Baldur's Gate III olunca coşkumuz ve heyecanımız bitmiyor, baraj kapısı gibi görev yapan Erken Erişim kapısının ardında hazır bekliyor sadece.

Şu geçtiğimiz sene boyunca Baldur's Gate III çok değişti, çok güzelleşti. Bu da bizi haliyle oyunun kaçınılmaz çıkışına karşı daha da heyecanlandırıyor. Çünkü Larian diğer çoğu oyun yapımcısının aksine bu süreci oyuncuların isteklerini dinlemek, oyunu masaüstü tecrübelerin kalibresine daha da çekmek için kullandı. Ee, üzerine bir de hikâyenin hâlâ gizem dolu detayları, nereye ve nasıl bağlanacağı var. Aldıkları en büyük eleştirilerden birisi "Ya bu oyunun adı neden Baldur's Gate III? Önceki oyunlarla ne alakası var şimdi?" olsa da aslında en başından konunun bir noktada önceki mevzularla kesişeceğine işaret ediyorlardı. Nereye bakması gerektiğini bilenler için çok bariz kesişim noktaları da var zaten ama şimdi ileriki bölümler için spoiler olacağından sürprizi bozmak istemiyorum. Eğer çok büyük bir aksilik olmazsa bu senenin sonlarına doğru Erken Erişim'den çıkacak Baldur's Gate III için zarlarınızı, karakter kağıtlarınızı ve abur cuburlarınızı şimdiden hazırlayın derim ben. **-Can**



Çıkış Tarihi: Bir aksilik olmazsa 2022 dedilerdi
Yapım: Larian Studios

7.

Tek Kelimeyle: **TRAVMA**

Senua's Saga: HELLBLADE II

Yıllardır oyun dünyası zihinsel sağlığı bir göstergeye indirgiyor. Karanlıkta durunca başımız dönüyor, ışığa çıkınca düzeliyoruz. Hiç olmadı bir tarafımıza bant sarıp iki sağlık hapı atınca kendimize geliyoruz. Neyse ki Ninja Theory ilk Hellblade oyunuyla bu işin nasıl yapılması gerektiğini gösterdi bizlere. Şizofreni ile yaşamanın, stres sonrası travmalarla baş etmeye çalışmanın ne kadar zor ve korkutucu olabileceğini gördük.

Korku öğelerine veya zorluğa ihtiyaç duymadan oyuncuyu bu derece geren başka bir oyun yok sanırım. *Senua's Sacrifice*'ı oynarken kendi şeytanlarımla savaşıyormuşçasına gerildiğimi hatırlıyorum.

Tanıtım videosunu izledikten sonra rahatlıkla söyleyebilirim ki ikinci oyun da bizlere aynı hisleri yaşatacaktır. Bir yandan geren, bir yandan zihinsel sağlığa dikkat çeken şahane bir devam oyunu bizleri bekliyor gibi görünüyor. **-Anton**



Çıkış Tarihi: 2022 diye bekliyoruz
Yapım: Ninja Theory | **Dağıtım:** Xbox Game Studios

6.



Tek Kelimeyle: **MISTBORN**

Forspoken

İlk başta Project Athia adıyla kendisiyle tanıştığımız, sonrasındaysa Forspoken adını almaya karar veren bu Square Enix projesi bu senenin pusudaki hitlerinden biri olmaya çok müsait. Açık dünya bir aksiyon / RYO olan Forspoken'da bizim dünyamızdan Athia dünyasına geçen Frey Holland olarak oynayacağız ve açıldıkça açılacak olan büyülü güçlerimizi kullanarak evimize dönüş yolunu arayacağız.

Yani, en azından bize söylenen o. Zira Frey'in Athia'nın dünyasındaki güçlerini ve bu güçleri kullanarak nasıl akıcı şekilde seyahat ettiğini görünce ben dönmek ister miydim diye soruyor insan bir yandan. İşin komiği, Frey'in hareketleri bana Brandon Sanderson'ın müthiş sevdiğim Mistborn serisini anımsattığından "Yarın öbür gün buradan bir Mistborn çıkar mı acaba?" diye aklımdan geçiriyordum ki, oyunun hikâyesini yazması için Brandon Sanderson'a da teklif götürmüş olduklarını ama Sanderson'ın başka bir projede yer aldığı için bu teklifi geri çevirdiğini okuyunca "Belki bir gün?" umudum yeşerdi resmen. Ha, Sanderson yok belki ama Legacy of Kain / Soul Reaver, Uncharted gibi nefis oyunlarda imzası olan Amy Hennig'in oyunun yazım kadrosunda olduğunu görmek benim yüzümü güldürmeyi başardı yine. Mayıs ayında Forspoken'ı ısrarla bekleyin yani. **-Can**

Çıkış Tarihi: 24 Mayıs 2022
Yapım: Luminous Productions | **Dağıtım:** Square Enix

5.

Tek Kelimeyle:
BAŞLANGIÇ

STARFIELD

Çıkış Tarihi: 11 Kasım 2022 | **Yapım:** Bethesda Game Studios

Pek çok oyuncu gibi bizim de Starfield'ı yıldızları sayarak beklememizin nedeni basit. Starfield sadece bir Bethesda oyunu değil, aynı zamanda firmadan son 25 yıl içinde çıkacak olan ilk "yeni" marka. Bu ekip rahatlıkla yeni bir *Elder Scrolls* oyununa öncelik vererek paraya para demeyebilirlerdi. O da olmadı, ellerinde Fallout gibi bir uyuyan dev de var. Buna rağmen Bethesda bütün kartlarını yeni bir marka ve ürüne oynuyorsa bu ellerinde bir altın madeni olduğunun göstergesidir bence.

Starfield 2300'lerde geçecek biraz daha gerçekçi temellere dayanan bir uzay oyunu olacak. Serinin yaratıcısı Todd Howard ana amaçlarının oyuncuya gurur hissini vermek olduğunu söylüyor. Bugün uzayda yeni bir gezegen keşfettim, yeni bir nebulaya gittim diyebilmek bütün evren oyuncunun etrafında dönerken onun olasılıklarla dolu bir boşlukta kendini özgür hissetmesi... Dünyanın ötesinde ne var? Uzayda ne var? *(Mod yapımcıları -Can)* Biz bu soruların cevabını biraz maddiyat biraz da merak duygusu içinde araştırırken oyunun iki tarafı Birleşik Koloniler ve Özgür Yıldız Kollektifi de aynı şekilde kontrollerini genişletmeye çalışacaklar. Uzayın her tarafı onlar için yeni bir cephe ve her cephenin sonunda da alınacak yeni kaynaklar ve ganimetler var. Günümüzde bazı astreoidlerde bile milyonlarca dolarlık mineral olduğunu biliyoruz. Düşünün ki koca bir gezegen veya yıldız sistemi bu örgütlerin nasıl da ağzını sulandırıyordur.

Elbette Starfield sadece bilinmeyenin keşfi üzerine ilerleyen bir oyun olmayacak. Yerleşik sistemlerdeki kolonileri gezip, kelle avcıları, korsanlar ve hatta tarikatlarla karşı kaşıya gelip çoğu zaman tarafımızı seçiyor olacağız. **-Ali**

4. AVOWED

Tek Kelimeyle: **OBSIDIAN**





Obsidian şu anda Microsoft çatısı altında deneysel projelere kendini vermiş gibi duruyor. Aynı anda irili ufaklı en az 4 proje üzerinde çalıştıklarını biliyoruz mesela. Bu projelerden birisi ne yazık ki benim çok hastası olduğum Pillars of Eternity 3 değil (en azından bildiğimiz kadarıyla). Ama aynı dünyada geçen ve doğru yapılırsa efsane olması garanti olduğundan Avowed'a karşı da çılgınca bir yükseliş hali içerisindeyim doğrusu.

New Vegas ve The Outer Worlds'le bir zamanlar kendilerine ait olan, sonraysa haklarını Bethesda'ya kaptırdıkları Fallout'un tahtına göz diken Obsidian, bu sefer de gözünü Skyrim'in tahtına dikmiş belli ki -zira hâlâ duymadıysanız "FPS kamera açısına sahip bir rol yapma oyunu" olacak Avowed. Eora'nın zengin ve özgün dünyası düşünülürse eğer Microsoft'tan yeni aldıkları dolgun desteği de yerinde kullanırlarsa mod yapımcılarının desteğine ihtiyaç duymadan da keyifle oynayabileceğimiz bir açık dünya, derin hikâye ve karakterlere sahip bir oyun bizi bekleyecek. Şimdilik resmi ağızlardan bir tarih verilmese de tahminler bir süredir 2022 yılını takvimde yuvarlak içine alıyor; o yüzden her an 2023'e kayabilir diye endişe duysak da 2022'de görebilmeyi umuyoruz kendisini. **-Can**

Çıkış Tarihi: 2022'ye göz kırpıyor
Yapım: Obsidian Entertainment **| Dağıtım:** Xbox Game Studios

3. Hollow Knight: Silksong

Tek Kelimeyle: **MERAK**

Metroidvania türüne adını altın harflerle yazdıran, muğlak hikâye anlatımı açısından *Dark Souls* serisinden aşağı kalmayan *Hollow Knight* gönlümüze öyle sağlam bir yer kurdu ki devamı niteliğindeki *Silksong*'u da bıkmadan usanmadan beklemeye devam ediyoruz.

İlk oyunun sevilen karakterlerinden Hornet olarak oynayacağımız *Silksong* duyurulalı tam 3 yıl oldu ama Team Cherry bu kadar süre içinde sadece birkaç ekran görüntüsü, kısa bir oynanış videosu ve oyunun müziklerinden bir iki örnek paylaştı. Adamlar sadece hikâyeyi anlatırken değil, oyunu tanıtırken de ketum. Neyse, artık oyun bu yıl içinde çıktığında (aksini düşünmek bile istemiyorum) merak ettiğimiz her şeyi de öğrenmiş olacağız nasılsa. **-Eser**

Çıkış Tarihi: Lütfen artık 2022 olsun!
Yapım: Team Cherry

2.

Tek Kelimeyle:
LEGEND



The Legend of Zelda: **Breath of the Wild 2**

Son Breath of the Wild 2 videosundan bu yana tam 7 ay geçmiş ve bu sürede hiçbir ses seda duymadığımız oyunun en iyimser tahminle 2022 sonu gibi bizlerle olacağını düşünüyorum ben. Fragmandan anladığım kadarıyla zaman bu oyunda büyük bir rol oynayacak ve zamanı ileri geri sararak çoğu şeyi çözmeye çalışacağız.

Switch'in artık eskimiş donanımında dahi harika görünen oyunda yine Zelda'yı kurtaracağız belli ki, lâkin bu sefer zamanı ciddi oranda geriye alıp ölümden döndürmeye çalışabiliriz bile onu. Yapımcılar özellikle gökyüzünde de bolca vakit geçireceğimizi belirtmişler bu sefer. Şahsen itirazım yok ve halen daha sırları keşfedilen, taklitleri yapılmaya çalışılan, imkânsız gibi görünen fizik motoru denemelerini başaranları gördükçe ilk oyunun ne büyük bir devrim olduğunu daha iyi anlıyor insan. Devamı da bizi en az o kadar coşturma potansiyeline sahip gibi görünüyor. **-Eren E.**

Çıkış Tarihi: 2022 sonları olur herhalde
Yapım: Nintendo



1.

Tek Kelimeyle:
:O

God of War Ragnarök



Hem PS4'e hem de PS5'e gelecek olan God of War: Ragnarök'ün bu senenin en hit oyunlarından olması, hatta sene sonunda ne kadar ödül varsa silip süpürmesi çok olası. Nereden biliyoruz? Ee, God of War'u PC'de daha yeni baştan bitirdik ve yine çok etkilendik; oradan biliyoruz.

Kratos ve Atreus'un hikâyesini devam ettirecek ve İskandinav ayağını sona erdirecek olan Ragnarök, adından da tahmin edebileceğiniz üzere mitolojideki tanrıların felaketine yoğunlaşacak. Bitmek bilmeyen kış Fimbulwinter'ın gelişi, ilk oyun boyunca sürekli hikâyelerini dinlediğimiz Thor'un da ortamlara teşrif edişiyle Kratos'un tanrılarla olan kan davası bir kez daha kızışacak. Yapımcıların dediğine göre ana düşmanlarımız Thor ve Freya olacak, arada Allfather Odin'i de göreceğiz. Buna yeni yetenekler, Mimir'in geveze geveze anlatacağı yeni hikâyeler, daha ergen bir Atreus falan eklenince… İlk oyundaki her şey bir üst seviyeye çıkıyor zaten. Doğrusunu isterseniz bu kadarı bile yeterli aslında yılın hiti olması için ama Santa Monica'nın kenarda köşede gizlediği en az bir iki numara daha vardır bence. Eh, durum böyle olunca God of War: Ragnaörk'a heyecanlanmayalım da neye heyecanlanalım şimdi?! **-Can**

Çıkış Tarihi: Söylentiler 2022 sonlarına doğru diyor!
Yapım: Santa Monica Studios
Dağıtım: Sony Interactive Entertainment

Eee, hani Elden Ring?

Aaa, ama siz benim yazdıklarımı okumamışsınız ki? Girişte dedim ya, çok yakında çıkacak ve heyecan yaptığımız tonla oyun var. Onları bir daha burada anmıyoruz, çünkü önümüzdeki ay inceleyeceğiz diye. Neyse, ben yine de isimlerini şöyle bir anayım da unuttuk sanmayın:

- Elden Ring
- Horizon II: Forbidden West
- Dying Light 2
- Lost Ark
- Pokémon Legends: Arceus
- Total War: Warhammer III
- Destiny 2: The Witch Queen

ÖZEL DOSYA

SOULSBORNE

Hazırlayan:
Can Arabacı - Eser Güven



EFSANENİN DOĞUŞU



Ico'yu hatırlar mısınız? Şu oyunla aynı adı taşıyan, boynuzlu bir çocuk olarak oynadığımız ve Yorda adındaki kızın elinden tutup onu güvende tutmaya çalıştığımız oyun hani. 2001 yılında çıkmış olan oyun çoğunuz için unutulmuş olsa da bugün *Dark Souls* ya da *Bloodborne* oynayabilmemizi, *Elden Ring*'e heyecan yapabilmemizi Ico'ya borçluyuz işte. O zamanlar 29 yaşında olan Hidetaka Miyazaki, *Ico*'yu oynadıktan sonra oyunların aslında ne kadar güçlü bir hikâye anlatım aracı olduğunu fark edince Oracle'daki işinden istifa edip kariyer değiştirmeye karar vermişti. Ama tabii öyle "he" deyince yepyeni bir alanda kariyere başlamak kolay değil; hele ki Japonya'da! Haliyle başta çoğu firma geri çevirmiş Miyazaki'yi. Bir tanesiyse bu genç, hevesli adama şans vermeyi kabul etmiş -ki eminim bugün dönüp o tarihi anı düşündüklerinde kendileri de bu karara şükrediyordur hâlâ. Zira bahsettiğim bu firmanın adı FromSoftware.Demon's Souls (2009)

2005 yılında *Armored Core: Last Raven* için tasarımcı olarak çalışmaya başlayan Miyazaki artık nasıl bir azim ve kararlılıkla çalışıyorsa çok geçmeden terfi basamaklarını hızla tırmanarak *Armored Core 4* için oyun direktörü koltuğuna oturdu; sonrasında da *Armored Core: For Answer*'ı yönetti. Armored Core: For Answer'ın çıkmasına yakın Sony *The Elder Scrolls: Oblivion*'ın başarısını görüp kendi *Elder Scrolls*'unu yaratmak istediği için daha önceden de *King's Field* serisini yapmış olan FromSoftware'e yanaştı. Böylece FromSoftware, Oblivion klonu olan bir *Demon's Souls*'un yapımına başladı. Ama tabii bu formül Sony'nin umduğu kadar pürüzsüz çalışmadığından proje bir türlü kendi ayakları üzerinde duramayan garabet bir şey olup çıktı. Hep karanlık bir fantezi oyunu yapmanın hayalini kuran Miyazaki de projenin varlığını tam bu dönemde duydu ve doğru düzgün prototip bile çıkartamayan projeye yardım etmeyi teklif etti. Kimsenin o sırada farkında olmadığı şey, önümüzdeki on yıllar boyunca oyun sektörünü şekillendirecek bir oyunun doğmak üzere olduğuydu tabii.

Aynı anda hem *Armored Core: For Answer* hem de *Demon's Souls*'u yönetmeye başlayan Hidetaka Miyazaki, projenin içler acısı haline şöyle bir baktıktan sonra ciddi değişikliklerde bulunmaya başladı. Önce oyunun birinci kişi ve üçüncü kişi arasında geçiş yapılabilen kamera sistemini kesip oyunu üçüncü kişiye sabitledi. Oyunun odağını dövüş ve keşif yapmaya kaydırdı. Oyuncunun eski rol yapma oyunlarında sıkça gördüğümüz o bilinmezlik, yabancı kaldığı dünyayı keşfetme ve ne yapacağını bilememe hissini iliklerine kadar hissetmesini istediğini takıma üstüne basa basa anlattı. İleride "Souls" türünün alamet-i farikası sayılacak o sihirli formülü tahtaya yazmaya başlamıştı aslında anlayacağınız…





Şimdi durup diyeceksiniz ki, "Ee, zor olması falan? Onu ne zaman formüle dahil etmiş?!" İşin komiği de o ya zaten. Formülde oyunun "zor" olması yok; bir şeyler başardığınız zaman size bir tatmin hissi vermesi var onun yerine. Oyuncunun ölüp, öğrenip adapte olmasını öne çıkartmak istemişler. Bu da zaman zaman zorlayan ama asla adil olmayacak şekilde oyuncuyu cezalandırmayan bir oynanış çıkartmış ortaya. Ancak tabii bunu uygulamaya koyduklarında özellikle de kolaya alışmış oyuncular için zorlayıcı olabileceğini de fark etmişler ve Sony'nin buna nasıl bakacağını bilmediklerinden oyunun bu yapısını "şimdilik" kendilerine saklamışlar. Ama aslında Miyazaki ve takımının bu yaklaşımı, SoulsBorne oyunlarının zor olduğunu iddia edenlere hep söylediğim şeyi de destekliyor bir yandan: Bu oyunlar sanıldığı gibi zor değiller, oyuncuların bu oyunlarda karşılaştıkları en büyük "boss" aslında kendi sabırsızlıkları ve hırsları, çünkü sabırlı davranıp gözlem yaptığınız sürece kolay bir şekilde geçemeyeceğiniz bir boss yok oyunda. Oyun size acımasız tuzaklar kuruyor, evet ama ruhlarınızı kaybetseniz de bir bölgede bir sebepten takılıp kalsanız da "Oyun hile yaptığı için geçemiyorum" hissi yaşamıyorsunuz hiç. Genelde bizi bitiren hep o "son bir vuruş daha yaparım bence ya" hissiyatı oluyor; ne zaman ki bunun farkına varıyorsunuz, rakibin hamlelerini ölçüp "3 değil, 2 kere vurup geri çekileyim" yapmaya başlıyorsunuz o zaman "usta" bir Souls oyuncusu olmaya giden yolu açıyorsunuz işte. Bu da laf arasında size Souls-like oyunlar için çok değerli bir tüyo olsun.

Neyse, *Demon's Souls*'a dönecek olursak, oyunun satışları ilk çıktığı aylarda pek de parlak gözükmüyordu. Zar zor 20,000-30,000 gibi rakamlara ulaşan oyun Sony Interactive Entertainment'ın başındaki Shuhei Yoshida tarafından "tam bir felaket" olarak adlandırılmış ve Japonya dışında "Sony" etiketiyle çıkmasının önünü tıkamıştı. (Yıllar sonra PS5'i allayıp pulladıkları ilk oyunlardan birinin Demon's Souls Remake olması ne büyük ironidir!) Miyazaki bunun yaptığı ilk ve son karanlık fantezi oyunu olduğunu düşünmeye ve *Armored Core* serisine döneceğine inanmaya başlamıştı. Derken… pek de beklenmedik bir şey oldu ve oyun henüz Japonya sınırlarını aşmamış olmasına rağmen dünyanın kalanında da PS3'ün en zor oyunlarından biri olarak ünlenmeye başladı. Sony oyunu batı pazarına sürme konusunda hâlâ istekli değildi ancak kulaktan kulağa yayılan bu nam Bandai Namco'yu ikna etmeye yetmişti. Böylece Demon's Souls zor da olsa dünyaya açıldı ve çok geçmeden niş bir kült haline geldi.

Piyanistlere Saygı Duruşu

Hidetaka Miyazaki'nin arada sevdiği müzisyenleri oyunlarına eklemek gibi bir huyu var herhalde. Eser'in sevgiyle bahsettiği Ornstein ve Smough'dan Ornstein'ın Amerikan piyanist Leo Ornstein'a atıfta bulunduğunu anlamak için Ornstein'ın tasarımına şöyle bir bakmak yeterli. ("Leo" yani aslan, Ornstein'ın zırh motifleri de direkt aslan ve öldüğünde "Leo Ring" düşürüyor. Daha bariz olamazdı herhalde)

Benzer şekilde benim en sevdiğim Soulsborne boss'larından olan Ludwig, The Holy Blade de yine bir piyanist olan dünyaca ünlü müzisyen Ludwig van Beethoven'a bir atıf aslında. Belki tesadüf müdür? Beethoven'ın en ünlü eserlerinden birinin Mondscheinsonate, yani Moonlight Sonata olması ve Bloodborne'daki Ludwig'in dillere destan kılıcının Holy Moonlight Sword olmasına ne diyeceksiniz o zaman?

Ha, bu arada Moonlight Sword'ün kendisi de apayrı bir olay zaten. Kendisi bütün Dark Souls oyunlarında ve Bloodborne'da var, yarın öbür gün Elden Ring'de de görürseniz şaşırmayın sakın.





DARK SOULS 1 (2011)

Dünya Demon's Souls'la tanışırken Miyazaki ve ekibi yakaladıklarına inandıkları sihri devam ettirecek yeni bir oyuna kolları sıvamıştı bile. Ancak Demon's Souls'un isim hakları Sony'de olduğundan bunun yepyeni bir marka olması gerekiyordu. Böylece Bandai Namco'yla birlikte *Dark Souls*'a imza attılar. Tabii bu o kadar basit olmadı, zira başta Miyazaki'nin kafasındaki isim bu değildi. Oyunun adının herhangi bir yerinde "Souls" ibaresinin geçmesini istemiyordu zaten. Oyunun adının oyuncunun da bir üyesi olduğu lanetli ırktan yola çıkarak "Dark Race" olmasını düşünüyordu aslında. Muhtemelen İngilizce'ye ondan daha hâkim birileri bu ismin neden tam bir felaket olacağını açıklayınca, daha iyi bir isim alternatifi bulunana kadar projenin ismi "Project Dark" olarak kaldı. Bir noktada "Dark Lord" ve "Dark Ring" isimleri öne çıkmaya başladı ama Dark Lord telif hakkı alınamadığı için elendi; çok geçmeden Dark Ring'in de İngiliz argosundaki yeri öğrenilince o da güme gitti. Böylece dönüp dolaşıp yine "Souls"a kalmış oldular.

Dark Souls'un *Demon's Souls*'un kaderine uğramaması için FromSoftware ekibi çok detaylı ve titiz bir prototip hazırladı. Bu prototip üzerinde o kadar çok vakit harcadılar ki, Miyazaki'nin gönlü onca emeği buruşturup atmaya el vermedi ve daha sonra bu prototip bölüm için hazırladıkları şeyleri "Painted World of Ariamis" adı altında oyuna ekledi. Böyle böyle *Dark Souls* yavaşça şekillenmeye, *Demon's Souls*'un iskeletinin omuzlarında yükselmeye başladı.

Oyunun her alanına işlemiş karanlık ton ve tasarımlar geçtiğimiz yıl kaybettiğimiz Japon manga sanatçısı Kentaro Miura'nın Berserk'inden bolca besleniyordu; FromSoftware'in hazırladığı giriş bölümü olan Undead Asylum, daha baştan itibaren oyunun zorlu yapısını ortaya koyuyor, el emeği göz nuru yaratılmış devasa bölümler iç içe geçerek daha sonra açacağınız kısa yollar aracılığıyla birbirine bağlanıyordu. Oyuncular birbirlerine notlar bırakabiliyor, yardım etmeye ya da köstek olmaya birbirinin oyunlarına dalabiliyordu… Neleri isteyip neleri istemediklerini bu sefer güzel belirlemişlerdi -ki bu saydıklarımın tamamının da öyle ya da böyle SoulsBorne oyunlarının ortak özelliği olduğu dikkatinizi çekmiştir herhalde.

Derken *Dark Souls*'un çıkış zamanı geldi çattı ve oyun daha ilk haftadan *Demon's Souls*'un bir senelik Japonya satışlarını geride bıraktı. Formül bu sefer tutmuştu, üstelik sadece Dark Souls için değil, retroaktif olarak *Demon's Souls*'u da yükseltti bu başarı. Hem Japonya'da hem de dünya çapında oyuncular başta burun kıvırdıkları *Demon's Souls*'un kıymetini anlamaya başladı bir anda. Bu kadar büyük bir başarının ardından FromSoftware ve Hidetaka Miyazaki isimleri oyuncuların aklına adeta kazındı zaten. Bunu fırsat bilen FromSoftware, Miyazaki önderliğinde yeni bir eklenti geliştirilmesine onay verdi ve oyunun en unutulmaz boss'larından birine de ev sahipliği yapan *"Artorias of the Abyss"* eklentisi böyle ortaya çıktı. Ancak bir yandan da Miyazaki'nin bu eklentiyle meşgul olduğu için dahil olmadığı başka bir Dark Souls projesi vardı…



DARK SOULS II (2014)

Daha önceden birden fazla projede liderlik etmesine alışık olduğumuz Miyazaki'nin bu projeye dahil olmaması garip bir seçimdi. FromSoftware, Miyazaki'nin yarattığı sihrin başkaları tarafından da tekrarlanabileceğini düşündüğü için Miyazaki'yi "Project Beast" kod adlı başka bir projeye kaydırırken *Dark Souls 2*'nin yönetmenliğini Tomohiro Shibuya ve Yui Tanimura üstlendi; Miyazaki sadece kenardan gerektiğinde danışmanlık yaptı. Daha sonra çeşitli röportajlarda bunun şirketin büyüyüp gelişmesi için bir fırsat, Dark Souls'a farklı bir devam oyunu sağlamak için imkân olarak gördüklerini söyleseler de Dark Souls 2'nin bugün hayranları en çok ikiye bölen oyun olduğu da bir gerçek. Ama bu konuda Eser'in söyleyecekleri var zaten, bu noktada sözü ona bırakayım.

Dark Souls 2 kesinlikle tüm Soulsborne serisinin hakkı en fazla yenilen oyunu desem yalan olmaz. Öyle ki ikinci oyunu oynamamış olanlar bile, muhtemelen duyduklarının etkisiyle bu oyunun seriye yakışmadığına dair son derece yanlış bir fikre kapılmış durumdalar.

En büyük eleştiri Dark Souls 2'nin kanon olmadığı yönünde, belki siz de duymuşsunuzdur. Ben buna "hadi canım sen de" demek istiyorum. Eğer Dark Souls 3 de Dark Souls 2 gibi doğrudan ilk oyunun izinden giden bir oyun olmasa elimizde birbirinden farklı ve birbirinden güzel üç oyun olacaktı. Ama Dark Souls 3 doğrudan Dark Souls 1'i temel alınca maalesef Dark Souls 2 arada sırıtır hale geldi ve bu yüzden serinin kara keçisi oldu. Yoksa Dark Souls 2, 90'nın üzerinde not ortalamasına sahip, milyonlar satmış bir oyun.

Halbuki anlattığı hikâye, lore detayları, bağlantılı dünya olayında iyice aşmış olması, ulaşmak için bin bir takla atmanızı gerektiren opsiyonel bossları (Darklurker mesela), gizemli görevleri (sıradaki boss savaşını kolaylaştırmak için yel değirmenini yakmak kolay kolay akla gelebilecek bir şey değil bence), unutulmaz NPC'leri (ah Lucatiel), birbirinden zorlu ara bölgeleri (Black Gulch ve Shrine of Amara mı dediniz), opsiyonel boss Vendrick üzerine gelişen olaylarıyla benim defalarca oynadığım halde her defasında her dakikasından inanılmaz keyif aldığım bir oyundur Dark Souls 2. Bu arada başarımları da tüm serinin toplaması en zorlu başarımları arasındadır, onu da unutmamak lazım.

Siz bu oyunu kötüleyenlere kulak asmayın. Varsın bu oyunda Anor Londo olmasın, Drangleic topraklarında Lordvessel dahil olmak üzere Lordran'a yapılan o kadar çok atıf var ki aralarında bağ olmadığını söyleyenin alnını karışlarım. Aynı ilk oyundaki biz gibi Vendrick de bir Seçilmiş Olan, ama o dört büyük ruhu topladıktan sonra ateşi güçlendirmeyi tercih etmemiş. Daha ne kadar kanon olsun.



“Aah, benim yanımdaydın başından beri. Benim gerçek akıl hocam Yol gösteren ay ışığım...” -Ludwig, Kutsal Kılıç

BLOODBORNE (2015)

Gelgelelim “Project Beast”, yani bizim onu daha iyi bildiğimiz adıyla *Bloodborne*’a. Tabii herkesin SoulsBorne’lar söz konusu olunca zevkleri farklı ancak benim favorim açık ara *Bloodborne*. Gerek mekanikleri gerekse Lovecraft-vari kozmik korku eserlerden beslenen atmosferi, kazdıkça daha da derinleşen çarpık hikâyesi, unutulmaz boss’ları ve efsane müzikleri, esnek kullanıma sahip ilginç silahları falan derken *Bloodborne* gerçekten de Miyazaki’nin *magnum opus*’u desem çok fazla itiraz eden olmaz herhalde.

Bloodborne da kaderin bir cilvesiyle *Demon’s Souls* için kendilerine sırt çeviren Sony’nin ısmarladığı bir oyundu aslında. *Artorias of the Abyss* eklentisinin bitimiyle birlikte yeni konsolları Playstation 4’ün çıkışını sırtlayacak oyun arayışına giren Sony, böylece yine FromSoftware’in kapısında bitivermişti. Bu sefer karanlık fantezi yerine daha farklı bir konsept üzerinde çalışmak isteyen Miyazaki de böylece Call of Cthulhu, Bram Stroker’s Dracula gibi kitaplardan ve Brotherhood of the Wolf gibi filmlerden etkilenerek Viktoryan tasarımlar içeren Yharnam’ı yarattı. Bloodborne’u öne çıkartan üç ana tema vardı: Bilinmeyeni araştırmak, hayatın için mücadele etmek ve yeni online özellikler.

Sony’nin bu seferki kumarı öyle bir tuttu ki, bugün hâlâ PS5 için 60 fps güncellemesi, PC için *Bloodborne* portu bekleyen oyuncular gayet vokal bir şekilde varlıklarını sürdürüyorlar. Her *Bloodborne* muhabbeti açıldığında “Nerede ya bu *Bloodborne II*?!” diyen en az bir kişi bulabilirsiniz rahatlıkla. Gerçi çok yersiz bir beklenti de değil bu, zira umutlarımızı kabartan, bizi o beklentiye sokmuş olan başka bir oyun daha var ama ona daha sonra geleceğiz.



DARK SOULS III (2016)

Dark Souls III'ün prototipi üzerinde sessiz sedasız çalışmaya başlayan FromSoftware, artık bu işin onsuz olmayacağını anlayınca Miyazaki'yi tekrar göreve çağırdı. Hatta artık rüştünü de defalarca ispatlamış olduğu için hazır çağırmışken şirketin anahtarını da teslim edip kendisini şirketin başkanı yaptılar. Durup şöyle bir seceresine bakınca geç bile kalmışlar diyesi geliyor tabii insanın.

Dark Souls III prototipinin içler acısı halini gören Miyazaki tam bir "Avengers, assemble!" anıyla *Dark Souls II*'nin yönetmenlerinden Yui Tanimura'yı ve *Bloodborne* tasarımcılarından Isamu Okano'yu da yanına katarak seriyi zirveye taşıyıp sonlandıracak oyunun temellerini atmak için kolları sıvadı. Altın yumurtlayan tavuğu emekliye ayırıp yeni tavuklar almak şirketin başkanı olmasının da etkisiyle güçlenen bir karardı tabii. Belki de bu yüzden, gerçekten de ellerindeki neredeyse her şeyi *Dark Souls III*'e döktüler; üzerine bir de birer yıl arayla *Ashes of Ariandel* ve *The Ringed City* DLC'lerini yaparak *Dark Souls* macerasını büyük ölçüde tatmin edici bir şekilde nihayete ulaştırdılar. (Araya bir de Bloodborne DLC'si "*The Old Hunters*"ı sıkıştırdılar hatta o da yetmezmiş gibi)

DÉRACINÉ (2018)

Déraciné muhtemelen bu listede adını bile duymadığınız yegane proje olabilir. 2018 yılında Playstation VR'a özel çıkan bu oyunda Miyazaki "varoluş" ve "yokluk" temalarına yoğunlaşmanın yanında İskoç şair William Sharp'ın Fiona Macleod adı altında yazdığı eserlerden ve peri folklorunden bolca beslenen bir oyundu. Ama muhtemelen çoğu oyuncunun asıl ilgisini çeken nokta *Bloodborne* karakterlerine selam çakarken potansiyel bir *Bloodborne 2*'ye de göz kırpıyor olmasıydı. Oyundaki birçok karakterin isim olarak Bloodborne'daki karakterlere gönderme olmasını bir kenara atsak bile, "Fiona Doll" adındaki bebeğin tip olarak direkt *Bloodborne*'daki Doll olması ve dahası "Contact" hareketini yapıyor olması, açıklamasında da "bitmemiş bir hikâyede yer alıyor" olduğunun yazıyor olması haliyle herkesi heyecanlandırmıştı. Her ne kadar Miyazaki "Dark Souls ve Bloodborne ile şimdilik işim bitti" demiş olsa da insan yine de bu umut dalına tutunuyor işte. Tamam, gerekirse *Bloodborne Kart* olsun, ona bile razıyım artık. Şu nefis evreni sahipsiz bırakmayın da!

Binbir surat Patches

Soulsborne serisinde size bir şekilde iyilik yapmayı teklif eden kel bir herif görürseniz ona sakın kanmayın. Eğer çoktan kandıysanız ve tuzağa düşürüldüyseniz, artık siz de Patches'ı tanıyorsunuz demektir.

Patches tüm Soulsborne oyunlarında karşımıza çıkan çok özel bir karakter. Onunla ilk olarak Demon's Souls'ta karşılaştık, ismi Patches the Hyena'ydı, yani Sırtlan. "Patches başına geleceklerden şüphelenmeyen yolculara tuzak kurmaktan hoşlanan, açgözlülüklerini onları ölüme götürmek ve cesetlerini yağmalamak için kullanan bir haydutturˮ deniyordu açıklamasında.

Dark Souls 1'de ismi Trusty (Güvenilir) Patches oldu, Tomb of Giants'ta bizi tehlikeli bir çukura tekmeledi.

Dark Souls 2'de Mild Mannered (İyi Huylu) Pate olarak çıktı karşımıza, ne zaman "yakında hazine var" dese kendimizi tuzağa düşmüş halde bulduk.

Dark Souls 3'te Unbreakable (Kırılamaz) Patches idi adı. Tuzağından kurtulunca yine yalvar yakar özür dilemişti.

Bloodborne'da ise ismi Patches the Spider (Örümcek) olmuştu. İhanetlerine burada da devam ediyordu.

Siz siz olun, Patches'la karşılaştığınızda tedbiri elden bırakmayın.





SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE (2019)

Artık SoulsBorne olarak anılan türde başarabileceği her şeyi başardığına inandıklarından mıdır neden, Sekiro'yla yine öncekilerin formülünden beslense bile bir hayli farklı bir oyun yapmaya girişti FromSoftware. Batı fantezi dünyalarında yeterince yolculuk yapmış olan Miyazaki, bu sefer ilgisini kendi topraklarına çevirmişti ve Japon mit ve temalarından beslenen bir oyun yapmak istiyordu. Akıllarındaki fikirleri masaya yatırdıklarında ilk yol ayrımına ana karakterin ninja mı yoksa samuray mı olmasını istediklerini konuşurken geldiler. Miyazaki, samurayların daha ayakları yere basan, daha düz bir yapısı olmasından dolayı biraz daha fanteziye kaçan ninjadan yana kullandı tercihini. Bu oyunun dövüş kısımlarını renklendirmek için araya samuraylar serpiştirmesini de engellemedi tabii.

Japonya'nın Sengoku periyodundan esinlendikleri hikâyeye bolca mistisizm de eklediklerinde ortaya diğer SoulsBorne'lardan oldukça farklı olan, hatta bu zamana kadar bel bağladığınız bazı şeyleri baştan öğrenmenizi gerektirecek *Sekiro: Shadows Die Twice* çıktı. (İri yarı düşmanların üzerinize zebellah gibi kılıç sallamasından "kaçınmamanız" gerektiğini öğrenene kadar sizin de göbeğiniz çatlamadı mı? Bloklamak yetiyor ama öncesinden gelen tecrübe hep o atağı durduramayacakmışsınız hissiyatına sokuyor alışana kadar) Bu sefer ilginç şekilde Activision Blizzard tarafından dağıtımı yapılan oyun yine çok popüler olsa da zorluğuyla SoulsBorne'culara bile biraz kök söktürdü, yalan yok şimdi… (Ah Genichiro ah…)

ELDEN RING (2022)

Ve geldik nihayet Elden Ring'e. Yani henüz gelmedik ama yüzdük yüzdük kuyruğuna geldik artık. Bu sefer yine ezber bozmak için elinden geleni yapan Miyazaki, Buz ve Ateşin Şarkısı serisinin yazarı George R.R. Martin'den de yardım alarak yepyeni bir dünya yaratmış Elden Ring için. George Martin işin içinde olsa da yardımları daha çok konsept yaratmak ve genel dünya yaratımı için danışmanlık vermek ayarında olmuş; karşımıza çıkacak hikâyelerde ve karakterlerde yine Miyazaki'nin o alışıldık imzasını bulabileceğiz yani. Bu sefer İskandinav mitolojisinden beslenecek ve açık dünya olarak karşımıza çıkacak *Elden Ring*'in dünyasına dalmak için biz de sizin kadar heyecanlıyız. Bu dosyayı hazırlama sebebimiz de o zaten. Kendimizi Diyarlar Arasındaki Topraklar'da kaybetmeden önce FromSoftware nereden nereye gelmiş, Hidetaka Miyazaki'nin dehası bizi nerelere sürüklemiş şöyle bir nostalji turuna çıkalım dedik. Umarım Elden Ring'e giden sayılı günleri bir nebze daha kolay geçirmenize faydası olur!

DEMON'S SOULS

O ilk gün, insana bir ruh, ve beraberinde duruluk verildi. İkinci gün, Dünya'ya geri alınamaz bir zehir zerk edildi; ruhları yiyen bir İblis.

Demon's Souls Boletaria ismindeki kuzey krallığında geçiyor. Krallığa o dönem hükümdarlık eden Kral 12. Allant, ruhların da gücünü kullanarak krallığına bir eşi daha olmayan seviyede bolluk ve bereket getirmişti. Ancak bunu yapma sebebi aslında açgözlülüğü ve güce olan susamışlığıydı. Ruhların gücünü kanalize etmek için karanlık ayinler gerçekleştiren Kral bunun sonuçlarından bihaberdi. Nihayetinde Boletaria renksiz bir Derin Sis ile kaplandı ve dış dünya ile tüm bağı kesildi.

Derin Sis'i aşmaya cesaret edenlerden bir daha haber alınamıyordu. Nihayetinde Vallarfax sisi aşmayı başardı ve tüm dünyaya Boletaria'nın yaşadığı felaketi anlattı. Kral Allant ruhları kanalize ederken Nexus'un aşağısında sonsuz uykusuna yatmış olan büyük iblis Old One'ı uyandırmıştı.

Boletaria'yı sisle kaplayan da işte bu Old One'ın uyanışıydı. Sisle beraber gelen iblisler insanların ruhlarıyla besleniyor, ruhu emilen insanlar deliriyor ve şiddete meyilli oluyordu. İblisler bir insanın ruhunu emdiğinde, kendi ruhları yaşam gücüyle daha da dinç hale geliyor, yetişkin bir İblis Ruhunun gücü insanların algılayabildiğinin çok ötesinde seviyelere ulaşıyordu.

Bu hikâyeyi duyan büyük savaşçılar birer birer Boletaria'ya gelmeye başladı. Bazıları Boletaria'yı kurtarmak isterken, bazıları ise İblis Ruhunun gücünü elde etme peşindeydi. Biorr of the Twin Fangs, Yurt the Silent Chief, Sage Urbain, Scirvir the Wanderer, Sixth Saint Astraea ve onun sadık şövalyesi Garl Vinland , Sage Freke the Visionary. Hiçbiri de geri dönmedi. Derin Sis yavaş yavaş sınırlarını genişletiyor, yakındaki bölgelere de sıçrıyordu. İnsanlık yavaş biçimde yok olmanın eşiğine gelmişti çünkü Derin Sis er ya da geç tüm dünyayı yutacaktı.

İşte bu noktada devreye biz giriyorduk: Sisten geçerek Boletaria'ya adım atan yalnız bir savaşçı. Kısa süre içinde ilk iblis olan Vanguard'la savaşıyor, olur da onu öldürmeyi başarırsak Dragon God tarafından öldürülüp Nexus'a yollanıyorduk.

Nexus'ta tanıştığımız gizemli, kör bir kız olan Maiden in Black bize Boletaria'nın birbirinden farklı bölgelerine gitme ve güç kazanmak için İblis Ruhlarını toplama görevi veriyordu. Yeterince güçlendiğimizdeyse Boletaria'yı Old One'ın pençesinden kurtaracaktık.

Boletarian Palace, Stonefang Tunnel, Tower of Latria, Shrine of Storms ve Valley of Defilement. Hepsini gezip İblis Ruhlarını topladıktan sonra Maiden in Black bizi Old One ile tanıştırıyordu ve burada karşımıza Kral 12. Allant çıkıyordu. Allant, Old One'ın yaptıklarından, dünyanın yok olmasından memnundu. "Trajik varlığımıza son vermek için merhamet gösteriyor" diyordu, insanlığın sonu gelmeyen şiddet düşkünlüğünden ve çektiği ıstıraptan kurtulmasının yegane yolu buydu. O yüzden de ölürken son sözleri şöyleydi: *"Seni ahmak. Anlamıyor musunuz? Hiç kimse devam etmek istemiyor."*

İşte bu noktada önümüzde bir seçim daha vardı: Maiden in Black'i öldürmek veya bu şekilde bırakmak. Kararımız Boletaria ve tüm dünyayı kurtarmak ile Old One'ın yanında dünyaya hükmetmek arasındaki farkı belirleyecekti…



LORE



Melissa Thomas

"Alev ne kadar parlak olursa, gölgesi de o kadar karanlık olur." -King Vendrick



İleride nefis bir sandık mı var, yoksa Gwynevere mi???

Soulsborne oyunların en eğlenceli ve topluluğu bir araya getiren özelliklerinden birisi de Online olarak oynarken görebildiğiniz sağa sola bırakılmış mesajlar. Bu mesajlar aslında çok basit bir ek gibi dursa da bazen inanılmaz işe yarıyorlar (karşınıza çıkacak boss'un zayıflığı konusunda fikir vermek, illüzyon duvarların yerini duyurmak, pusu kuran düşmanlara karşı uyarmak vs.). Kimisi gayet troll mesajlar da bırakıyor gerçi ("Şuradan aşağı yuvarlanınca hazine var" diye milleti uçurumdan aşağı atlamaya ikna etmeye çalışanlar mesela).

Bir de oyunun kısıtlı ve sınırlı kelime haznesini cinsel imalı şakalar yapmakta kullananlar var ki, genel olarak çok ilkokul düzeyinde olsalar da "Amazing chest ahead"i gördüğümde hâlâ biraz kıkırdadığımı itiraf etmem lazım. Ha, bu arada bu mesajlaşma sisteminin bir diğer güzelliği de gerçekten işe yarar (ya da kabul edelim, komik) bir yorum bıraktığınızda ve diğer oyuncular tarafından bu yoruma "yararlı" diye puan verildiğinde zaman zaman hayat kurtarabiliyor olması. Zira notunuz işe yaradığı için savaş ortasında tam pestiliniz çıkmış ve iksiriniz kalmamışken canınızın yenilenmesi gerçekten nefis ve topluluk hissini pekiştiren bir duygu.

DARK SOULS

Dünyanın henüz oluşmadığı zamanlarda ölümsüz varlıklar olan Ebedi Ejderhalar her şeye hükmediyordu. Derken İlk Alev yandı ve alevlerin içinden güçlü ruhlar doğdu.

Nito, ilk ölü… Izalith Cadısı ve onun kaos kızları… Günışığı Lordu Gwyn ve onun sadık şövalyeleri… Ve sinsi cüce, kolayca unutulmuş olan.

Lord ruhlarını bulan Witch of Izalith, Nito ve Gwyn böylesine bir güce sahip olunca gözünü ejderhalara dikti, amaçları dünyaya hükmetmekti. Ancak ejderhaların kimseden korkusu yoktu, ölümsüzlüklerinin sırrı olan pulları onları her türlü zarardan koruyordu. Ta ki kendi ırklarından biri olan Seath the Scaleless (Pulsuz Seath) tarafından ihanete uğrayana kadar. Seath, Lord'lara ejderhaların zayıf yönünü söyledi. Gwyn ve şövalyeleri yıldırım oklarıyla ejderhaların pullarını döktü, Nito ejderhaların açığa çıkan bedenlerine ölüm ve hastalık saçtı, Witch of Izalith de devasa alev fırtınaları ile ejderhaların evi olan ulu ağaçları yakıp kül etti.

İşte böyle başladı Ateş Çağı.

Ama ateş sonsuza kadar yanan bir şey değildi, alevler er ya da geç zayıflamaya başladı. Witch of Izalith, Ateş Çağını uzatmak için sahip olduğu Lord ruhunu kullanarak İlk Alev'i kopyalamaya çalıştı ama ortaya Kaos Ateşinin çıkmasına neden oldu. Bu ateşi kontrol edemeyen Cadı dönüşüm geçirdi ve tüm iblislerin kaynağı olacak bir döşeğe dönüştü.

Nito da Ateş Çağının devam etmesini istiyordu, çünkü İlk Alev olmadan yaşam da ölüm de olamayacak, Nito da bu yüzden dünyanın dört bir yanına ölümü yayamayacaktı.

Gwyn ise bu konuda somut bir şey yapabilen tek isim oldu. İlk Alevi güçlendirmeyi başaran Gwyn bu işlem sırasında yanarak kora dönüştü ama çok güçlü bir Tanrı olduğu için ruhu gücünü kaybetmedi. Ama bundan sonra alevi güçlendirecek yeni birine ihtiyaç vardı ve o kişi Seçilmiş Olan,







yani biz olacaktık.

Alevi ancak çok güçlü bir Ruh güçlendirebilirdi. Bu yüzden Lord Gwyn'in yerini alacak kadar güç kazanmalı, Alevi güçlendirmeli, Karanlığı uzaklaştırarak Undead lanetini bozmalıydık.

İlk Alevin içinde güçlü ruhlardan birini bulan Furtive Pygmy'nin (Sinsi Cüce) durumuysa farklıydı, çünkü o Dark Soul'u (Karanlık Ruh) bulmuştu. Cücenin görevi belliydi, bu Karanlık Ruh'u nesilden nesile aktararak Dark Lord'un ortaya çıkmasını sağlamak. Dark Lord ateşi söndürecek ve Ateş Çağına son vererek Karanlık Çağı başlatacaktı.

Pygmy'nin soyundan gelenler karanlık işareti taşıyor, yani öldüklerinde gerçekten ölmüyor ve undead olarak diriliyorlar. Zaten oyuna başladığımız Undead Asylum da Lordran'ın kuzeyinde bulunan ve bu işareti taşıyan undeadlerin sonsuza kadar beklemek üzere hapsedildikleri bir tımarhane. Undead'ler sonsuz azap içinde yavaş yavaş benliklerini yitiriyor, geçmişlerini unutup özgür iradelerini kaybediyorlar. En sonunda da artık isimlerini bile hatırlayamayacak duruma geliyor, yani Hollow oluyorlar.

Tüm bu hikâye içinde tarih öncesinden kalan iki de yılan var: Kingseeker Frampt ve Darkstalker Kaathe. Kingseeker, yani Kral Arayan, İlk Alev'i güçlendirecek Kral'ı bulmaya çalışıyor. Darkstalker ise bunun tam tersi, Seçilmiş Olan'ı bulup Gwyn'in ölümünden sonra Karanlık Çağı başlatmasını sağlamak istiyor.

Dark Souls'un sonunda Lord Gwyn'i öldürdükten sonra işte bu seçim bizi bekler: Kelebek gibi çekildiğimiz ateşe teslim olmak, kendimizi kurban etmek ve taşıdığımız Lord Ruhlarıyla ateşi güçlendirmek… Ya da ateşi sönmesine izin vermek ve Karanlık Çağı başlatmak.

Her ikisinde de kendimizi bir kez daha Undead Asylum'da buluruz. Çünkü Dark Souls döngüsünde sayısız seçilmiş undead de sonda bizim gibi seçim yapmış, içlerinden en az biri kendini feda ederek Ateş çağını devam ettirmiştir. Sonu yoktur bu döngünün.

DARK SOULS II

Uzun zaman önce, kuzeydeki tecrit edilmiş topraklarda, büyük bir kral yüce bir krallık kurdu. Sanırım ismine Drangleic demişlerdi. Belki sana tanıdık gelmiştir. Yo, nereden bileceksin ki. Ama günün birinde, çürümüş kapılarının önünde duracaksın. Niye orada olduğunu bilmeden…

Ateşe doğru çekilen bir güve gibi yanacak kanatların, acılar içinde. Tekrar tekrar. Çünkü senin kaderin bu. Lanetlilerin kaderi.

Dark Souls 2, Drangleic'te geçer. Hikâyenin merkezinde ise onun kralı Vendrick vardır. Söylenene göre Vendrick, Drangleic'i kurduğunda İlk Ateşi canlandırmak yerine zayıflamasına ve hatta sönmesine izin vermiş, o da aynı Dark Souls I'deki karakterimiz gibi Dört Kadimleri de öldürmeyi başararak bu krallığı onların ruhları üzerine kurmuş. Yani kendisi için döngüdeki seçilmiş olanlardan biriydi demek mümkün.

Vendrick'in canından çok sevdiği bir kraliçesi vardı, eşsiz güzelliğe sahip bir kadın. Kadın buraya çok uzak diyarlardan tek başına, çok çok uzun zaman önce gelmiş ve Kralı denizlerin ötesindeki tehdide karşı uyarmıştı. Orada Devler vardı ve Devler insanlar için çok büyük bir tehditti.

Kral okyanusları aştı, yanında o kadınla birlikte Devleri mağlup etti. Topraklarını yağmaladı, kadını, yani Nashandra'yı Kraliçe yaptı ve krallığına geri dönerken bir de "ödül" getirdi. Sonrasında ise golemler yaratıldı.



Vendrick'in yanında getirdiği ödül Devlerin ta kendisiydi, onları zincire vurulmuş halde kalesine geri getirmiş ama bu zaferin ardından yüz ifadesi gün geçtikçe daha da karanlıklaşmaya başlamıştı. Vendrick Devleri esir almıştı, çünkü Devler var olan en dengeli ruhlara sahipti. Öldüklerinde yok olmuyor, taşlaşarak dönüşüm döngüsüne giriyor, sonsuza kadar varlıklarını sürdürüyor ve anılarını unutmuyordu. Vendrick dünyayı saran lanetin çözümünün Devlerin ruhunda gizli olduğuna inanıyordu.

Lanet… İlk oyundan hatırladığımız "ölememe" laneti, git gide anıları kaybetme, her şeyi unutma ve Hollow olma laneti. Laneti taşıyanlar bir bir Drangleic'e çekilmeye başladı. Burada lanete şifa bulunduğu söyleniyordu. Bu esnada Vendrick de lanetin pençesine düşmüş, git gide Hollow'luk yolunda ilerlemeye başlamıştı.

Vendrick bir yandan Devler üzerinde araştırma yaparken, bazılarını da kardeşi Aldia'ya verdi. Aldia kafayı yaşam ve ölüm döngüsünün dışında kalan ejderhalara takmış bir adamdı ve lanetin kaldırmanın yolunun ejderhalar olduğuna inanıyordu. Yaşayanlar ve ölüler üzerinde acı dolu sayısız deneyler yaptı, Vendrick'ten gelen Devler de buna dahildi. Bir devin ruhunu taşlaşmış ejderha kemiği ile birleştirdi ve ortaya Kadim Ejderha çıktı.

Tüm bu barbarlığın sonucu olarak Devlerin Gerçek Kralı okyanusları açıp Drangleic'e geldi ve tüm krallığı yerle bir etti.

Tüm bu yaşananlar Nashandra'nın planıydı. Nashandra, Boşluğun Babası Manus'tan doğmaydı ve tek derdi karanlıktı. Vendrick, Nashandra'nın dediklerini yaptığı halde lanetin etkisinin azalmadığını görünce kadının gerçek yüzünü görmeye başladı. Nashandra aslında Throne of Want'a çıkabilecek kadar güçlü bir ruh arayışındaydı, Dört Kadim Ruhu öldürmeyi başarmış bir ruh. Kral Nashandra'dan kaçtı, ruhunu yalnızca bir insanın açabileceği bir kapının arkasına gizledi. Nashandra bu ruhu alamayacağını anlayınca kalede yeni varisi beklemeye başladı. O varis biz olacaktık.

Nashandra sürekli olarak bizi takip etti, Vendrick'le yüzleşmemiz için gaza getirdi ve biz tahta ulaşana kadar da saldırmadı. Çünkü tahta ulaşmamız Nashandra'nın ihtiyacı olan büyük ruhun bizde olduğunu kanıtlayacaktı.

Dark Souls 2'nin sonunda Nashandra'yı öldürdükten sonra golemlerin kafalarına basa basa ilerlemiş ve taht odasına girerek o kırılmaz döngüdeki yerimizi almıştık. Scholar versiyonunda ise eklenen yeni son sayesinde Aldia ile de savaşabilmiş ve dilersek aynı Vendrick gibi döngünün parçası olmayı reddedebilmiştik. Çünkü tek seçenek ışık veya karanlık değildi.

"Aslında bir yol yok. Işığın aydınlığının ötesinde, karanlığın pençelerinin ilerisinde… Bizi ne bekliyor olabilir ki? Yine de, durmadan o yolu arıyoruz. Bizim de kaderimiz bu."

DARK SOULS III

Lothric deniyor buraya, Kor Lordlarının fani topraklarının buluştuğu bu yere. Kuzeye doğru yola çıkan seyyahlar, eski kelamın hakikatini keşfettiler… Alevler sönmeye yüz tuttu … Ve lordlar tahtlarını bırakıyor.

Küller, köz arıyor.

Alev artık döndü sönecek, geride kalan küller kendilerini canlandıracak bir ateşin hayaliyle bekliyor. Çok uzun zamandır Kiln of the First Flame'i kimse ziyaret etmemiş, kimse kendisini feda ederek alevi güçlendirmemiş. Ateş Çağı artık sona ermek üzere… Alev canlandığında Undead laneti bir süreliğine ortadan kayboluyor, yıllar süren huzur ortamının ardından yeniden ortaya çıkıyor, alevin tekrar canlandırılması gerekiyordu. Aksi halde döngü bozulacak ve Karanlık Çağ başlayacaktı.

Dark Souls 3 işte böyle bir zamanda başlıyor.

Seçilmiş olanlardan biri olan Prens Lothric alevlerde yanarak Ateş Çağı'nı devam ettirme ve bir Kor Lorduna dönüşme görevini yerine getirmemiş. Çünkü Lothric doğuştan kusurlu, çelimsiz ve lanetli; deforme vücudunu ayakta bile zor tutuyor. Zaten Kor Lordu olma fikrinden de nefret ediyor ve Alevi güçlendirmeyi bir lanet olarak görüyor. Hatta artık bu döngü kırılsın istiyor, alevin söndüğünü görmek… Kim bilir, belki o da Darkstalker Kaathe'nin sözlerine kanmıştı.

Kim bilir, belki de aslında Karanlık Çağ çoktan başlamıştı. Ne de olsa Karanlık Çağ'da bile aslında Alev tamamen yok olmuyor, günün birinde tekrar ortaya çıkmak için Köz olarak varlığını sürdürüyor. Geçmişte alevi güçlendirmiş olan Kor Lordları, alevin köz halinde hayata tutunmasını sağlıyor ve günün birinde tekrar Ateş Çağı başlıyor.

> "Çok korkuyorum. Dehşet içindeyim. Eğer her şey soluklaşıyorsa… benden geriye ne kalacak?" -Lucatiel of Mirrah

İşte alevin yok olmaya yüz tuttuğu anlarda çanlar çalmaya başladığında Kor Lordlarına son bir çağrı yapılıyor. Kor Lordları ateşi canlandırmak için mezarlarından geri çağrıldığında en güçlü 5 Lord tahtlarına geri oturuyor. Seçilmiş Olan bu sefer alevi güçlendirmek için kendisine ek olarak bu 5 Kor Lordunun ruhunu da kullanmak zorunda.

O çanlar çaldığında uyananlardan biri de biziz. Bir Kor Lordu değiliz; isimsiz, lanetlenmiş bir Namevtiz biz… Kor olmayı bile hak edememiş biri. Biz külüz, ve közlerimizi arıyoruz. Biz Küllü Olan'ız, Kül Şampiyonu'yuz. Sonsuz döngüyü sonlandıracak veya yeniden başlatacak kişiyiz.

Sırasıyla 5 Kor Lorduyla karşılaşıyor ve ruhlarını alıyoruz. Dev Yhorm, Tanrıları yiyen ucube Aldrich, Artorias'ın mirasçıları Abyss Watchers, Genç prens Lothric ve Courland'lı Ludleth. Bu 5 Lord da zamanında alevleri güçlendirmişler ama içlerindeki güç artık tek başına yeterli değil.

Biz, Yanmamış olarak tüm Kor Lordlarının ruhlarını alıp tahtlarına oturmalarını sağladığımızda Fire Keeper hepsinin gücünü bizim bünyemizde toplamıştı. Artık döngünün kaderi elimizdeydi. Ancak bu sefer öncekilerden farklı olarak dört farklı son bizi bekliyordu.

Soul of Cinder'ı mağlup ettikten sonra alevleri tekrar güçlendirebiliyor, sönmesine izin verebiliyor, Fire Keeper'a ihanet edebiliyor veya bu sona ulaşılması son derece meşakkatli olsa da İlk Alev'in gücünü çalarak Lord of Hollow haline dönüşebiliyorduk. Döngü ise gücünü hiçbir zaman kaybetmiyordu, çünkü biz aslında aynı seçimi yapan sonsuz Seçilmiş Olan'dan sadece bir tanesiydik.



Bloodborne'u PC'de ne zaman oynayacağız?

Playstation'ın PC çıkartmaları içerisinde en merakla yolunu gözlediğimiz isimlerden birisi de Bloodborne. Ancak ne var ki yapıldığına dair söylentiler kulaktan kulağa fısıldansa da resmi bir Bloodborne duyurusu bir türlü gelmedi.Son zamanlarda mevzu bahis fısıltılara yenileri eklendi ama.

Bu yeni fısıltılara göre geçtiğimiz aylarda Playstation tarafından satın alınan Bluepoint'in yeni projesinin bir Bloodborne Remake/Remaster sürümü olduğu söyleniyor. Açıkçası Demon's Souls'da yaptıklarına bakınca "Keşke o ayarda bir Remake olsa!" diyesim geliyor ama 60 fps kilidini açan ve hafif bir HD makyajlanan bir Remaster sürümü olma ihtimali de yüksek. Bu söylentilerde doğruluk payı varsa bir gün ansızın sessiz sedasız PS5 güncellemesi alması durumunda anlarız diye düşünüyorum. Zira God of War, Uncharted ve daha nice Playstation klasiği PC sürümlerinin duyurusundan veya çıkışından hemen önce benzer güncellemeler almışlardı.



BLOODBORNE

Ah, evet… Solukkan. Eh, doğru yere geldin. Yharnam, kan bakanlığının merkezidir. Tek yapman gereken gizemini çözmek. Ama senin gibi bir yabancı nereden başlamalı ki? Kolay aslında, sana ait biraz Yharnam kanıyla… Ama öncelikle bir sözleşmeye ihtiyacın olacak…

…Ya da belki de biraz daha geriye gitmeye ve eski yazıtları incelemeye. Gerçi Yharnam'daki o kanlı av gecesinden sağ çıkabildiğine göre sıradan bir insanın "kavrayş"ından fazlasına sahipsin herhalde. Gerçi söz konusu Kadim Kan ve Yüce Varlıklar olduğunda gerçek ve kurgu o kadar iç içe geçmiştir ki en engin bilgiye sahip olanların bile kafalarının karışması normaldir. Sen yine de bana kulak asma, anlatacaklarım arasında bildiğin kadar bilmediğin şeyler de vardır belki…

Her şey aslında çok eski zamanlarda, şimdiki Yharnam'ın altındaki kadim medeniyetle başladı. Şimdilerde onlardan geriye labirent gibi mezarlar, sayısız gizem ve insanın kanını donduran dehşetler kalmış olsa da bir zamanlar orada görkemli bir şehir vardı. Ve bu şehirde, Yüce Varlıklar ve Pthumerulular birlikte yaşardı.

Yüce Varlıklar, bunca zamandır çözülmeyi bekleyen gizemlerin en büyüğü; düzlemler arasında var olabilen, kimisinin tanrı olarak gördüğü sıra dışı güçte canlılardı. Her biri özgün ve bir diğerinden tamamen farklı olan bu kozmik varlıklar da diğer bütün canlılar gibi üreme ihtiyacı hissediyordu ancak her birinin kendine has bir formu olması bunu fiziksel olarak imkânsız kılıyordu. Bu yüzden de Pthumerulu kullarını gebe bırakıp çoğalmayı denediler. Bu gebeliklerin büyük bir kısmı düşükle sonuçlansa da nadiren başarılı bir doğum gerçekleşiyordu. Böylece sayıları çok az olsa da varlıklarını sürdürmeyi başardılar. Derken bir noktada evrimlerinin bir sonraki aşaması olarak benlikleri Kâbus Düzlemi'ne geçti ve fiziksel bedenlerini geride bıraktılar. Böylece Pthumerular, uykuda olan Yüce Varlıklar'ın bedenlerini ve geride kalmış olanları gözetmekle görevlendirildiler.

Pthumerulular görevlerini yerine getirseler de zaman içerisinde medeniyetleri canavar vebasına yenik düşerek yok oldu; bütün değerleri, bilgileri ve korumaya ant içtikleri her şey unutuldu. Ta ki bir grup Brygenwerth Akademisi üyesi alim Yharnam'ın altına gömülü bu kadim gizemleri gün yüzüne çıkartmaya başlayana dek. Yüce Varlıklar'ın uyuyan bedenlerinden aldıkları kadim kanı inceleyen alimler bu mucizevi özün her türlü derde deva olmasının yanında insanlığın potansiyelinin sınırlarını zorlamakta anahtar olduğuna inanıyordu. Akademi üyesi Laurence, insanlığın evrimine





"Kandan doğduk, kanla insan olduk, kanla mahvolduk. Kadim kandan kork!" -Üstat Willem





dair sorularının cevabının kadim kan olduğundan emindi; Akademi'nin yöneticisi Üstat Willem ise kadim kandan korkmaları gerektiğini ve insanlığın yazgısı olan daha üst varlık düzlemine geçişin Yüce Varlıklar'ın geride bıraktığı bilgilerde olduğunu savunuyordu. İkili arasındaki bu zıtlık, en nihayetinde Laurence'ın Byrgenwerth Akademisi'ni terk edip Yharnam'a gelmesi ve Şifa Kilisesi'ni kurmasına sebep oldu.

Kadim kan sayesinde Laurence ve Şifa Kilisesi, Yharnam'daki mutlak güç haline geldi. Kan vaizleri bu şifalı kanı halka dağıtıp her türlü musibetin üstesinden geliyordu. Çok geçmeden bu mucize kanın söylentisi civardaki diğer yerleşimlere de sıçradı ve hastalıklarına çare arayan yabancılar şehre doluşmaya başladı. İnsanlar bu mucizevi kana o kadar bağımlı oldu ki, alkol yerine sırf keyfine su gibi kadim kan tüketmeye başladılar. Bir süre için her şey yolundaydı ancak sonra Üstat Willem'in hep söylediği gibi kadim kandan neden korkulması gerektiği ortaya çıktı. Kana maruz kalan Yharnamlılar bir bir yaratığa dönüşmeye başladı. Şifa Kilisesi'nin bu krize yanıtı Avcı Atölyesi'ni kurmak oldu. Atölye'nin başında İlk Avcı Gehrman vardı. Ateşli silahlar ve karşısındakini hazırlıksız yakalayan farklı stillere adapte olabilen yakın dövüş silahları kullanıyordu; teknikleri atik ve seriydi. Atölye'nin diğer avcıları da onun metotlarını örnek almaya başladı ve Yharnam'ın canavar problemi çok geçmeden kontrol altına alındı.

Avcı Atölyesi, Şifa Kilisesi'nin canavar problemine karşı tek çaresi değil, tam aksine üç kolundan birisiydi. Diğer ikisiyse Koro ve Micolash'ın Mensis Okulu'ydu. Koro, Brygenwerth Akademisi'nde olduğu gibi kavrayışı geliştirmenin, Yüce Varlıkları'n gizlerini çözmenin peşinde koşuyordu. Bu çabaları onları en nihayetinde geride kalmış olan Yüce Varlıklar'dan birisi olan Ebrietas'a ulaştırdı ve kendilerini onu koruyup incelemeye adadılar.

Mensis Okulu'ysa Yüce Varlıklar'ın gizemlerini sömürmeye ve araştırmaya odaklıydı. Yöntemleri çok daha pervasız ve karanlıktı. Bu arayışları ve özellikle de Kâbus Düzlemi'ne yönelik çalışmaları Micolash ve Mensis Okulu öğrencilerini felakete sürükledi. Mi-

colash bir şekilde bir Yüce Varlık göbek bağı ele geçirmişti. Yüce Varlıklar'la iletişim kurmak için kullanılabilen bu çok nadir nesneyi tam da bu amaçla bir ayinde kullanan Micolash, Mergo adında bir Yüce Varlık'la görüşme isteğinde bulundu ancak bu hareketi Mensis Okulu'nun büyük bir kısmının Kâbus Düzlemi'ne kaymasına sebep oldu. Mensis ayininin sonuçları çok daha büyük olabilirdi ancak Üstat Willem, kendi elindeki ikinci göbek bağını ve Akademi'nin peşinde koştuğu ermeyi kısmen başarabilen yegâne alim olan Akılsız Örümcek Rom'u kullanarak bu ayinin etkilerini engelliyordu. Brygenwerth'in altında saklı Rom'un ölümüyle birlikte fanilerin gözünün önündeki perde kalktı ve kan kırmızı ayın inişiyle birlikte normalde göremedikleri bazı dehşet verici gerçeklere dair kavrayışları arttı.

En başta da vadettiğim gibi bildiğin ve bilmediğin bir sürü şey anlattım sana. Buraya kadar anlattığım her şey senin için geçmişteydi; şimdi söyleyeceklerim ise önünde uzanan üç potansiyel gelecek hakkında. Bir nevi "kehanet" de diyebilirsin.

Kan kırmızısı ayın ışığında yıkanan Yahar'gul yolu önünde aydınlanacak ve kâbusun asıl sebebi olan henüz bebek Yüce Varlık Mergo'nun çığlıklarını susturacaksın. Mergo'nun ağlaması durduğunda Avcı'nın Rüyası amacını yerine getirmiş olacak. Döndüğün zaman atölyenin rüyadaki yansımasını alevler içerisinde bulacaksın. Sonrasındaysa seni zorlu bir seçim bekliyor olacak.

Avcı'nın Rüyası'nın sahibi Gehrman, üçüncü bir göbek bağına sahip ve gecenin bitiminde bu bağı kullanarak Ay Varlığı diye bilinen Yüce Varlık'ı çağıracak. Ama önce sana merhamet gösterip bir seçim sunacak. Kabul edersen ölecek ve rüyayı unutup sabah güneşinin altında uyanacaksın; hür olup bu korkunç avcı rüyasından kurtulacaksın. Reddedersen, İlk Avcı son kez ava katılmak için tekerlekli sandalyesinden doğrulup seninle savaşacak. Kazandığında, Ay Varlığı rüyayı devam ettirecek yeni bir sahip gerektiğine kanaat getirip seni avucunun içine alacak. Bir zamanlar Gehrman'ın yaptığı gibi rüyaya gelen avcıları yönlendirmek bundan sonra senin görevin olacak. Ama üç gelecek var demiştim, değil mi? Eğer topladığın göbek bağlarını tüketirsen Ay Varlığı seni cezbetmeye çalıştığında onu engelleyebileceksin. Dahası, Master Willem ve Brygenwerth Akademisi'ndeki diğer herkesi kıskandıracak bir şeyi başaracaksın. Ay Varlığı'nı avladıktan sonra yeni doğmuş bir Yüce Varlık olarak evriminin bir sonraki basamağına ereceksin. Ve en nihayetinde insanlığı bir sonraki çocukluğuna taşıyabileceksin.

Peki söyle bakalım, hangi yolu seçeceksin?



Lordran'la Drangleic aynı yer mi?

Dark Souls 1'in geçtiği Lordran ve Dark Souls 2'nin geçtiği Drangleic arasında o kadar çok benzerlik var ki, bu iki krallığın aynı topraklar üzerinde yükselmiş olduğuna inanılıyor. Örneğin Majula'daki Majula Mansion'ın bodrumunda kırılmış halde Lordvessel'i buluyoruz, Vendrick'in dört ruhu topladıktan sonra Lordvessel'i kırdığı söyleniyor mesela.

Taşlaşmış halde bulup kurtardığımız Straid of Olaphis, *"Drangleic… Bu ismi daha önce duymamıştım. Buraya şimdilerde böyle mi diyorlar?"* diyordu ya hani, işte bu topraklardan Lordran da gelip geçmiş, Olaphis de.

Lordran'daki dört büyük kudretli ruh Nito, Gwyn, Witch of Izalith ve Seath, Dark Souls 2'yi NG+ oynarken bir kez daha karşımıza çıkıyordu. Old Iron King'i öldürdüğümüzde Old King Soul (Gwyn), Duke's Dear Freja'yı öldürdüğümüzde Old Paledrake Soul (Seath), Rotten'ı öldürdüğümüzde Old Dead One Soul (Nito) ve Lost Sinner'ı öldürdüğümüzde Old Witch Soul (Witch of Izalith). Bir dahaki sefere bu bosslara gittiğinizde detaylara dikkat edin, düşen ruhların açıklamalarını okuyun ve ağzınız açık kalsın.

Bu ruhlar bir şekilde Drangleic'te bulmuşlar kendilerini, Lordran'ın harabeleri üzerinde yükselen bu yeni krallıkta.

Bu kadar da değil üstelik. Weaponsmith Ornifex ve Carhillion the Fold, bolca Seath'ten bahseder. Sunlight Altar, ilk oyundaki Warrior of Sunlight sunağıyla aynıdır. Black Dragon Greatsword'un açıklamasında bu silahın siyah ejderha kuyruğundan yapıldığı söylenir ki bahsi geçen siyah ejderha ilk oyunda kuyruğunu kestiğimiz Kalameet'tir. Ornstein ikinci oyunda da karşımıza çıkar, artık iyice hafızasını yitirmiş ve kendisini Drangleic'te bulmuştur. Bunca şüphe götürmez kanıt yeter herhalde, değil mi?

Artorias ve Sif
(Dark Souls 1)

Boss'lar hakkında yazarken Eser'e "Ya Artorias ve Sif'ten nasıl bahsetmeyiz?!" diye itiraz ettim, o da "E, kan kusturan dedik oraya. Çok istiyorsan ayrı kutu yaz" dedi. Hak verdim ve böylece serinin bence en etkileyici ve trajik hikâyelerinden biri olan Artorias ve Sif'e değinmek için kolları sıvadım.

Lord Gwyn'in efsanevi dört şövalyesinden birisi olan Artorias, karanlığın yayılışını araştırmak için New Londo'ya gönderildiğinde aslında kendi sonuna gittiğinden habersizdi. Karanlığın New Londo'dan dışarı taşmasını şehri sular altında bırakarak engellemiş olsa da bu meşûm karanlığın kaynağını ortadan kaldırmak için yegane yoldaşı olan gri kurt Sif ile birlikte Manus'un karşısına dikeldi. Ancak Manus'un karanlığı Artorias ve Sif'in baş edebileceğinden daha kuvvetliydi. Kalkanını Sif'in etrafındaki karanlığa karşı koymak ve yoldaşını korumak için kurtla birlikte bıraktı ve zamanla karanlığa yenik düştü. Artorias'ın bu fedakarlığı sayesinde zamanda geriye gittiğimizde Sif'i kurtarmayı başarabiliyorduk.

İşte FromSoftware›in hikâye anlatımını bu kadar güçlü yapan örneklerden birisi tam olarak burada: Oyun size sadece Artorias›ın kalkanını Sif›i korumak için bıraktığını söylüyor, sonrasındaysa karanlığa düşmüş Artorias›la dövüştüğünüzde bir eliyle koca kılıcını doğrultmaya çalışırken diğer kolunun kırık bir şekilde boşta sallandığını fark ediyorsunuz, kalkan kullandığı kolunun yani. Oyun size «Artorias kalkanını bıraktığı için kolu kırık» diye gözünüze sokmuyor ama bıraktığı hikâye kırıntılarını toplayıp birleştirmenizi bekliyor onun yerine. Sizi bilmem ama bence parçaları bu şekilde birleştirmek daha bir tatmin edici oluyor sanki.

(Tabii bu parçaları herkes kendince birleştiriyor ve güzel olan yanı da bu. Mesela ben Artorias'ın Manus'un karanlığı ve Abyss yüzünden yaralandığını ve kalkanıyla artık kendisini ve Sif'i koruyamayacağını anlayınca kalkanı Sif'le birlikte bıraktığını düşünüyorum. Kalkanın açıklamasında da "Abyss'e yenik düşen Artorias tarafından kullanılmıştır. Abyss tarafından derinden yaralanan Artorias, kalkanı kullanarak yoldaşı Sif'i koruyacak bir bariyer oluşturmuştur" diyor. - Eser)

Hâlâ aklıma geldikçe içimi paralayan bir diğer detay daha var. Eğer Artorias of the Abyss DLC'sinde Sif'le karşılaşıp onu kurtarırsanız, ana oyunda Artorias'ın anıtına yaklaştığınız zaman farklı bir sahne oynuyor. Sif önce üzerinize atladıktan sonra sizi bir kokluyor, sonra acı içinde uluyup geri çekiliyor. Özetle sizin onu kurtardığınızı hatırlıyor ama Artorias'a duyduğu bağlılık duygusu daha ağır basıyor ve istemeden de olsa sizinle dövüşmeye hazırlanıyor...



- III -

NEDİR BU SOULSLIKE? YENİR Mİ, İÇİLİR Mİ?





Dark Souls oyun dünyasını son 10 yılda en çok etkileyen, en çok etkisi altına alan, en çok ilham veren oyunlardan biri. Ama artık öyle bir aşamaya geldik ki çoğu oyuna hak etmediği halde soulslike etiketinin yapıştırıldığını görüyoruz, sanki tek kriter oyunun zor olmasıymış gibi bir hava oluştu. Sırf bu sebeple alakasız türlerdeki oyunlara "bilmemneyin Dark Souls'u" demeyi çok sever hale geldik.

- Bu oyun platform oyunlarının Dark Souls'u!

- Neden ki? Stamina mı var, bonfire falan mı var, risk ödüllendiriliyor mu?

- Yok ama çok zor yapmışlar abi, bir ekranı geçene kadar göbeğim çatladı.

- Tamam o zaman.

- İşte karşınızda futbol oyunlarının Dark Souls'u!

- Futbol mu, yuh artık, o nasıl oluyor?

- Gol atmayı inanılmaz zorlaştırmışlar abi, kaleciler tam bir canavar.

- Peki canım, kolay gelsin sana.

Her ne kadar soulslike dediğimiz türün temelini Demon's Souls atmış olsa da, türün popülerliği Dark Souls sayesinde oldu. Ancak bir noktada bu türün olmazsa olmaz özellikleri görmezden gelinmeye başlandı ve nedense "çok zor olsun yeter, al sana soulslike" seviyesine geldik. Halbuki bir oyunun bu türe ait olması için sahip olması gereken çok önemli mekanikler var.

RUHLAR

Ruhlar farklı oyunlarda farklı isimlerle karşımıza çıkıyor, yaygın özelliği ise bunların hem oyun için para, hem de level atlamak için deneyim puanı olarak kullanılabiliyor olması. Souls oyunlarında Ruh, Bloodborne'da Kan Yankısı, The Surge'de Hurda, Nioh'ta Amrita, Salt & Sanctuary'de Tuz. Özellikle de Souls serisinde ruhların eşya tamirinden geliştirmeye, satın alımdan level atlamaya her şey için kullanılması, oyuncuyu elindeki ruhları nasıl değerlendireceğine dair seçim yapmaya iten etmenlerden biri.

BONFIRE

Yine farklı oyunlarda değişik hallerini gördük bunun, mesela Nioh'ta Shrine oldu, Bloodborne'da Lamp, Elden Ring'de Site of Grace. Buralar bir nevi kontrol noktası, öldüğünüz zaman o noktadan devam edebilme imkanı sunuyorlar. Bu noktalarda dinlendiğiniz takdirde sağlığınız doluyor ama karşılığında öldürmüş olduğunuz tüm düşmanlar da diriliyor. Souls oyunları hiçbir şeyi size bedavaya sunmaz.

MUĞLAK HİKAYE ANLATIMI

Tüm Soulsborne oyunları o derin hikayelerini son derece muğlak biçimde anlatır, parçaları birleştirme işini çoğunlukla oyuncuya bırakır. En sıradan görünen eşyanın bile açıklamasında o dünyaya ve sizden önce gelişen olaylara dair ipuçları vardır, öldürdüğünüz boss'ların ruhlarında, topladığınız ekipmanlarda… NPC'lerle diyaloglarınız bile tek başına gizemin anahtarı değildir, öğrendiğiniz bu bilgileri diğer ipuçlarıyla birleştirerek hikaye yapbozunu yavaş yavaş tamamlarsınız.

Bu özelliği kullanan farklı türlerde oyunlar da gördük aslında, mesela Hollow Knight özünde bir metroidvania olmasına rağmen hikaye anlatımı konusunda doğrudan Souls serisini örnek alır. Salt & Sanctuary, Unworthy, Vigil, Ender Lillies, Blasphemous gibi metroidvania oyunları da soulslike mekaniklerini türe güzelce yedirmelerine ek olarak, hikaye anlatımında da muğlaklığı tercih ederek 2D Soulslike diye yeni bir tür bile yaratmış oldular.

Tabii bunun istisnaları da var, örneğin Nioh daha net bir hikaye anlatmasına rağmen From Software dışında yapılmış en başarılı soulslike oyunlarından biri. Ama bu özelliğin Soulsborne oyunlarının ortak özelliği olduğu da bir gerçek.

STAMİNA'YA DAYANAN DÖVÜŞLER

Bir soulslike'ın olmazsa olmazı karakterinizin sınırsız biçimde saldırı veya savunma yapamaması, sonsuza kadar koşamamasıdır. Yaptığınız her hareket staminanızdan bir kısmı götürür ve staminanız bittiğinde savunmasız kalırsınız. Özellikle boss savaşlarında staminayı iyi yönetmek şarttır, yoksa staminanız bittiğinde ne kılıcınızı savurabilir, ne de o son darbeyi bloklayabilirsiniz.

Bu mekanik de farklı oyunlarda daha gelişmiş hallerde karşımıza çıkabiliyor. Mesela Nioh'ta doğru zamanlamayla yapılan bir ki-pulse harcadığınız staminanın bir kısmını size geri kazandırır, The Surge'de farklı implantlar çeşitli eylemlerin daha az stamina harcamasını sağlar. Ama hepsinde de temel mantık aynıdır.

YÜKSEK ZORLUK SEVİYESİ

Gerçek bir Soulslike oyunda seçilebilir zorluk seviyesi olmaz ve oyun gerçekten de normalin üstünde bir zorluk sunar. Ancak bu türün baba oyunlarında bu hiçbir zaman oyuncuyu cezalandırmaya yönelik, suni bir zorluk değildir. Bu oyunlar oyuncuyu sabrı için ödüllendirir, karşınızdaki düşmanı ve hareketlerini tanıdıkça ilerleme kaydeder, oyunu öğrenir ve git gide daha iyi olursunuz. Souls serisi oyuncuları daima sabırları ve kararlılıkları için ödüllendirir.

ÖLÜMÜN AĞIRLIĞI

Souls oyunlarında ölmek kolay ama bir o kadar da ciddi bir iştir. Öldüğünüz zaman taşıdığınız ruhlar (bkz madde 1) öldüğünüz noktada kalır, sahip olduğunuz her şeyi kaybetmemek için bir kez daha ölmeden aynı noktaya ulaşmanız gerekir. Eğer bunu beceremezseniz hepsi yok olur. Bloodborne'da öldüğünüz yerin yakınındaki bir düşman sizden geri kalan Kan Yankısını çalabilir ve geri almak için o düşmanı öldürmeniz gerekir. Bu mekanik eğer üzerinizde henüz harcanmamış yüksek miktarda ruh varsa ekstra temkinli hareket etmenizi gerektirir.

-IV-

SERİDEN KAN KUSTURAN BOSS SAVAŞLARI

ORNSTEIN & SMOUGH

Özellikle de Dark Souls'u ilk defa oynayan oyunculara kan kusturan, çoğu kişiye oyunu bıraktıran bir ikilidir Dragonslayer Ornstein ve Executioner Smough. Bell Gargoyle'u saymazsak ilk kez ikiye karşı tek dövüştüğünüz boss budur (Gargoyle'lar farklı yeteneklere sahip değil çünkü); Ornstein hızlı ve çevik, Smough ise hantal ama vurdu mu oturtan cinstendir. Dövüşün en unutulmaz yanı ise birini öldürdüğünüzde diğerinin ölen dostunun da güçlerini alıp iyice zıvanadan çıkmış halde size saldırmasıdır. İlk olarak kimi öldürdüğünüze bağlı olarak ikinci fazın zorluğu da değişir tabii, onu da unutmamak lazım.



LUD AND ZALLEN, THE KING'S PETS

Lud and Zallen başlı başına bela bir ikili, ama o ikiliye ulaşmak için geçmeniz gereken o karlı ve buzlu topraklar da bir o kadar bela aslında. Görüş mesafesi kısıtlı, bonfire yok ve öldükten sonra oldukça uzun bir yol kat etmeyi gerektirmesi bu bossu çoğu kişinin unutmak istemesine neden olmuştur eminim.

Aava vardı ya hani, Kral'ın Evcil Hayvanı. Hah işte onu ikiyle çarpın. Her ne kadar Lud'un da, Zallen'ın da sağlığı Aava'dan az olsa da verdikleri hasar aynı. Hatta Zallen sağlığı azaldığında çıldırıp iyice fazla zarar vermeye başlıyor. Eğer henüz bu boss'u görmediyseniz, aynı anda iki vahşi hayvanla dövüşmenin ne kadar zor olabileceğini tahmin bile edemezsiniz, o kadar diyeyim.

FLAMELURKER

Flamelurker'ın en büyük özelliği aslında kendisinden sonraki çoğu Soulsborne boss'una ilham kaynağı olması. Hem kocaman, hem hızlı, hem iblis, daha ne olsun? Eğer ateş zararıyla başa çıkacak ekipmanınız yoksa geçmiş olsun.

Flamelurker genel olarak kullanılan 'cheesy' stratejileri bir kenara bırakmanızı gerektiriyordu. Büyüye karşı acayip dirençli olduğundan öyle uzaktan büyüyle haklayayım diyemiyordunuz, ayrıca yanlardan veya arkadan saldıran oyuncular için ölümcül olduğundan 'bloklayıp arkasında durayım' taktiği de işe yaramıyordu. Yani yakın savaşçıysanız kafa kafaya yüzleşmeniz gereken bir boss ve Demon's Souls'ta sizi neyin beklediğinin en iyi örneği.





ORPHAN OF KOS

Herhalde tüm Soulsborne serisinin en zor bossu hangisi diye sorulsa cevabım Orphan of Kos olurdu. Ne kadar yetenekli olursanız olun, bu boss'un size anında yere serebilen hızlı saldırıları, parry yapmanın müthiş zorluğu, hareketlerinin resmen önceden tahmin edilemiyor olması bu savaşı adeta karşılıklı bir dansa dönüştürüyor.

Benim parry ile işim yok, dodge benden sorulur diyenlerdenseniz bile Orphan of Kos'un hafif bir gecikmeyle yaptığı saldırılar zamanlamanızı şaşırmanıza ve bu heybetli boss'a yem olmanıza neden olur. Geniş bir alanı kaplayan saldırılara, yerinde duramayan bir yapıya ve sizi öldürmeye ant içmişçe bir hırsa sahip olan bu boss'u öldürmeyi başardıysanız artık kendinize "ben bu işi biliyorum" diyebilirsiniz. *(Göker'e kesemediği boss'ları kesmesinde bütün Bloodborne boyunca yardım edip "Orphan of Kos?" diye sorduğunda bana bile "Hahaha, hayır. İyi şanslar!" dedirten boss'tur kendisi gerçekten. Kendim zor kestim zaten, summon olarak girip kesme düşüncesi bana bile havlu attırdı. -Can)*

DARKEATER MİDİR

Dark Souls 3'ün Ringed City DLC'si harika boss'lar içerir ama tüm serinin en belalı ejderhası olan Darkeater Midir adamı canlı canlı yer. Bu opsiyonel boss, serideki ejderha tasarımlarının da zirve noktasıdır bence. İnanılmaz derecede güçlüdür, sağlık seviyesi tüm bosslardan fazladır, kafası dışında bir yerine vurduğunuzda derisinde çentik açamazsınız. Dövüş ilerledikçe Abyss'in gücünü de kullanarak yeni yetenekler kazanan bu bossu öldüremeyip pes ederseniz üzülmeyin, emin olun çoğu oyuncu sizin gibi yapıyordur.



DARKLURKER

Darklurker'ı öldürmemiş biri de lütfen "ben Dark Souls 2 oynadım" demesin bir zahmet. Yenmesinin zorluğunu bir kenara bıraktım, bu boss'a ulaşmak bile o kadar meşakkatli ki. Öncelikle üç ayrı mekanda Darkdiver Grandahl'ı bulup konuşmak, sonra da her seferinde Human Effigy harcayarak üç ayrı Abyss zindanını temizlemek lazım Darklurker'ın saklandığı yeri bulmak için.

Dahası, öldüğünüz anda o zindanı tekrar temizlemeniz, bunun için yine Human Effigy harcamanız lazım. Yani her seferinde boss'a ulaşmak bile acayip dertli, bir de kendisinin sağlığı yarıya inince klonunu yaratması ve kendinizi yine ikiye bir bir savaşın ortasında bulmak var ya… Bu boss'u öldürünce Dark Souls 2'nin en zor bossunu öldürdüm diye kendinizle gurur duyabilirsiniz.



FUME KNIGHT

Dark Souls 2'ye Crown of the Old Iron King DLC'siyle katılan Fume Knight, benim diyen Dark Souls oyuncusunu bile öttürür desem yalan olmaz. Hele ki sis kapısından geçmeden önce arenanın dışındaki heykelleri kırmanız gerektiğini bilmiyorsanız imkansız bir akıntıya karşı kürek çekiyordunuz.

O da sağlığı yarıya inince Greatsword'unu karanlık büyüyle kaplıyor, üstünüze hem ateş hem de karanlıkla saldırıyordu. Hem güçlü, hem hızlı olan bu bossa karşı en ufak bir zamanla hatası bile ölümle sonuçlanıyor, gamepadi yerden yere atmanıza neden oluyordu. Nihayetinde onu öldürmeyi başardığında tadacağınız tatmin hissi anlatılmaz, yaşanır.



NAMELESS KING

Archdragon Peak'teki çanı çaldığınızda çok özel bir bossla savaşacağınızı hissedersiniz ve karşınıza Nameless King çıkar. Seriyi en iyi tanımlayan boss odur, çünkü kökeni ilk oyuna, Gwyn dönemine dayanır. İlk aşamada bir ejderhanın üzerindeyken savaştığınız Nameless King, ejderhasını öldürdüğünüzde öyle bir öfke kusar ki onun o delirmiş haliyle başa çıkmak son derece güçtür. Vuruşları acayip kuvvetlidir, gardınızı düşürdüğünüz anda sizi ikiye ayırır. Yıldırım saldırılarını saymıyorum bile. Zaten bir kraldan daha azını bekleyemezdik, değil mi?

LUDWIG THE ACCURSED

Bir zamanlar insan, şimdiyse deforme olmuş bir canavar olan Ludwig'in karşısına çıktığınızda bugüne kadar gördüğünüz en agresif saldırılara sahip bosslardan biriyle yüzleştiğinizin farkında olmalısınız. İlk fazında son derece güçlü, son derece yüksek tempolu saldırılarından kurtulmayı ve canını yarıya indirmeyi başardığınızda o devasa Holy Moonlight kılıcını eline alışı ve adeta "daha yeni başlıyoruz aslanım" deyişi yok mu?

İşte o ikinci faz Ludwig'in tamamen yeni bir bossa evrildiği andır ve o ana kadar bildiğiniz her şeyi size unutturur. Çünkü o artık Ludwig the Holy Blade'dir.

BONUS: GENICHIRO ASHINA

Sekiro formülün biraz dışına kaçıyor diye kendisini işin içine çok karıştırmadık ama Genichiro'yu özellikle anmamız gerekiyor diye düşünüyorum. Daha oyunun başında bizi tokatlayan bu arkadaş daha sonra rövanş vakti geldiğinde de önceki SoulsBorne oyunlarında öğrendiğim her şeyi baştan gözden geçirmemi ve kas hafızamı yeniden programlamamı gerektirmişti. Yenmek koca bir günümü aldı. Sabahtan bir başladım hamlelerini karşılamaya, bütün bir gün boyunca kılıç tokuşturduk. Sonra bir noktada "Aha, yendim!" diye heves edecek gibi oldum, "Way of Tomoe var daha, dur sen" diye elimi omzuma attı. Birkaç saat de onunla uğraştım.

Ama her ne kadar burnumdan fitil fitil getirmiş olsa da çok aşırı keyifli bir boss dövüşüydü -ki iyi bir boss dövüşünün bunu başarması çok mühim bence. Üstelik yendiğinizde de oyunun kalanında kullanmanız gerekecek neredeyse bütün tekniklerde uzmanlaşmış hale geliyordunuz. O noktadan sonra da karşınızda pek kimse duramıyordu zaten.





SOULSBORNE ALTERNATİFLERİ

Yazan: Onur Kaya





NIOH VE NIOH 2

Çoğu yapımcının "Souls-like" yapmaktan anladığı, arkadaştan ödev kopyalayıp sağını solunu değiştirmek olduğundan bu alt türde cidden kendi vizyonuyla iki ayağı üzerinde durabilen pek oyun çıkmıyor. Millet *Dark Souls*'ları Miyazaki'nin kriptik hikâye anlatım tekniklerine kadar taklit ededursun, orijinal "GiT GuD" oyunu *Ninja Gaiden*'ın yapımcısı Team Ninja, karşımıza ansızın *Nioh* ile çıkmıştı. Dark Souls'a kıyasla çok daha teknik kullanımları olan silah sınıfları, daha şekilli, daha mobil dövüş mekanikleri ve karakterimize ekstra özellikler sağlayan Guardian Spirit güçleriyle daha ilk andan farkını belli eden Nioh 1 ve 2, esas renklerini NG+ modlarında göz önüne seren oyunlar.

İlk seferinizde en yüksek statlara sahip zırhları silahları takıp geçtiğiniz ganimet sistemi, ikinci seferde yeni eşya renklerinin ve demirci fonksiyonlarının da açılmasıyla evrimleşip oyunu Diablo tarafına çekiyor çünkü. Eşya istatistiklerine ince ayar çekmeniz, doğru becerileri sinerjiyle kullanan bir karakter kurmanız gerekiyor kendinize, yoksa mümkün değil ilerleyemiyorsunuz. Ganimet sisteminin çoğu "Looter" oyuna taş çıkaracak kadar iyi olduğunu düşününce, tek bir kere bitiren çok fazla insanın oyunun yüzeyini bile kazımadığı bir altın madeni olduğu ayyuka çıkıyor iki yapımın da. Bu listenin kesinlikle From Soft dışındaki en güçlü ismi Nioh.

LORDS OF THE FALLEN

Bu listedeki ilk *Dark Souls* çakması sanırım *Lords of the Fallen*. Bugünlerde Miyazaki tarzını kopyalamak üstada hürmet göstermek gibi algılanmaya başladığı için pek bir laf etmiyoruz ama *LotF* ilk çıktığında gerçekten kendi duruşuna sahip olabileceği pek bir farkı yoktu Souls oyunlarından. Tabii tek bir nokta haricinde: Çizgisel anlatılan hikâyesi. O hikâye de benim şu güne dek bir oyunda gördüğüm en berbat hikâyelerden bir tanesi olunca, görsel tasarımının fena olmamasıyla tam bir "yoklukta gider" oyunu olmuştu *Lords of the Fallen*. Yapımcı firma Deck 13 Interactive projenin ardından gemiyi terk edince CI Games senelerce bir devam oyunu yapmaya çalıştı ama ateşi yakamadılar herhalde ki dumanını bile göremedik. Düşününce çok da kötü olmadı, kendini özleten bir oyun değildi çünkü. Deck 13 de *The Surge* ile daha iyi işler başardı zaten sonrasın-

Açık açık anlatsana be adam!

Hidetaka Miyazaki'nin değişik bir hikâye anlatım şekli var. Mesela ben Bloodborne'u ilk oynadığımda oyunu bir arkadaşımın yoğun ısrarları üzerine alıp oynamaya başlamıştım ve beni tutup da hızla bosslar arasında sürüklediği zaman "E tamam, mekanlar güzel. Boss'lar güzel ama n'oluyor, ne bitiyor?!" şeklinde bir şey anlamadan oynamış, bir yerden sonra da sıkılıp yarım bırakmıştım. Yıllar sonra oyuna tekrar şans vermeye karar verdiğimde yeni bir karakter açtım ve bu sefer kendi başıma ve her şeyi sindire sindire, bütün eşyaların ve ekipmanların notlarını okuyarak, çevreyi didik didik ederek oynadım. Buna rağmen gözümden kaçırdığım tonla detayı, fark etmediğim ve başkalarının yaptığı gözlemler üzerine teorileri falan okumaya başladığımda bambaşka bir tecrübe, tam bir tavşan deliği oldu çıktı benim için Bloodborne. Ve size bir şey diyeyim mi, ben bunun her anından müthiş bir keyif aldım. Tabii bu durum Bloodborne'a özel değil, Miyazaki bunu Demon's Souls'dan beri böyle yapıyor. Yapıyor da... Niye?

Bloodborne çıktığı zaman verdiği bir röportaja göre çocukken çok meraklı bir okuyucuymuş Miyazaki. Ama bazen okuduğunu tam olarak anlamaz ve o noktada hayal gücüne başvurup anlamadığı kısımları kafasına göre yorumlar, boşlukları doldururmuş kendi kendine. Böyle yaparak asıl yazarın yanında kitaba kendi değerini kattığını düşünürmüş. Bunu yaparken duyduğu heyecanı hiç kaybetmediği için yaptığı oyunlara da bunu geçirmek istemiş ve böylece kendine has, o merak uyandıran ketum hikâye anlatım stili ortaya çıkmış. Ketum metum ama güzel de yapıyor şimdi. Oturup SoulsBorne oyunlarına dair teorileri okumak ve izlemek, yeri geldiğinde kendi teorilerimizi ortaya koymak gerçekten keyifli bir olay.





da. *(Yine de siz bu oyunu tümden görmezden gelmeyin. İndirimlerde 7 liraya kadar düşüyor ve Souls açlığı çekiyorsanız bu tür atıştırmalıkların her zaman gideri var bence - Eser)*

THE SURGE VE THE SURGE 2

Deck 13 Interactive'in *Lord of the Fallen*'ın arından kendi Souls-like alt türünde kendi yolunu çizme macerası *The Surge* serisi. Geneli öyle ya da böyle fantezi olan Souls-like oyunlar arasında bir bilimkurgu yapımı. Dünyası, hikâyesi pek orijinal denemez. Zırh yerine "Exoskeleton" kullanmak da çok bariz bir tercih ancak artık bizi ejderha, iskelet vb. yüksek fantezi düşmanlarıyla uğraştırmadığı için bile farklı enstantane sunduğu bir gerçek. Düşmanları "neresinden" öldürdüğümüze göre düşürdüğümüz eşyanın değiştiği uzuv kesme sistemi de *The Surge*'ün kendine has noktalarından. Keyifli bir deneyim ancak bu iki oyunun artık insanları doyurduğu da bir gerçek. Deck 13'in olası bir devam oyununda ya çok büyük değişikliklere gitmesi, ya da yepyeni bir seriye başlaması lazım.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Dark Souls'ları ve *Bloodborne*'u yapan Miyazaki üstat baktı kendi yapmazsa yarattığı alt türe yenilik getiren olmayacak, sıvadı kolları *Sekiro*'yu yapıp koydu önümüze. Koymak ki ne koymak, oyun da bize… öhöm.

Öncelikle her Souls oyununun, ne kadar acımasız da olsa oyunculara kara günlerde sunduğu bir seçenek vardı: Topukları popoya vura vura kaçıp, güçlenip geri gelmek. *Sekiro* seviye sistemini kaldırarak, bunu bebenin elinden biberon alır gibi elimizden alıp dımdızlak bıraktı bizleri ortada. Yetmedi işin içine zıplamalı karşı atak, zamanlamalı blok mekanikleri ve postür sistemi sokarak dövüşlerin ritmini tamamen değiştirdi. Öyle ki, aslında Souls oyunlarına kıyasla daha zor olmayan *Sekiro*'yu, oyunu *Dark Souls* oynar gibi oynamaya çalıştığımız için çok daha fazla zorlandığımızı anlayana kadar kafayı Genichiro denen tuğla duvara vurup durduk. Oyun büyü, kalkan, farklı silah çeşitleri gibi pek çok şeyi denklemden çıkararak sadece spesifik bir oyun şekliyle ilerlemeye imkân veren bir hale gelmişti ancak karşılığında bize gelmiş geçmiş en iyi bölüm sonu dövüşlerinden bazılarını bahşetti. Çok fenaydı çok…

CODE VEIN

Eser pek katılmaz herhalde ama bu listenin en kanser oyunu *Code Vein* bence; hepsi arasında oyna-

dığıma tek pişman olduğum olduğu kesin… *(evet katılmam, cillop gibi bir oyun çünkü Code Vein - Eser)* Hikâyesi desen çok fena. Sürekli bir hüzünlü flashback, sürekli bir anime dram müziği… Bölüm tasarımı desen sanki *Dark Souls*'lara bakıp "Biz bunun daha beterini yaparız!" demişler gibi. Ayan beyan Anor Londo çakması bir bölümü var, zorluğundan değil yolumu bulamamaktan oyunu bırakıyordum neredeyse, bırakmama sebebimse oyunun her şeye rağmen kendini oynatması değil incelemesini üstlenmiş olmamdı. Oh annem ya, hatırladıkça fenalık basıyor.

Oyunu oynayalı 2 sene oldu, hâlâ Cathedral of the Sacred Blood'a olan nefretim dinmedi… Düşmanlar da görüntü de farklı olsalar da davranışları ve onlara karşı kullandığınız taktikler açısından farklı hissettirmiyorlardı pek. *Code Vein*'in tatlı bir tarafı da vardı elbette, sınıf sistemi daha sıkı sıkıydı mesela. Seviye atladıkça istatistikleri kendi dağıtıyordu, sınıflardan gelen becerileri kullanıp geliştirdikçe sınıftan bağımsız kullanılabilir hale getirebiliyorduk. Ancak bölüm sonu dövüşleri pek tatmin edici değildi bence, o yüzden yapılan bin bir kombinasyon biraz rakipsiz kalıyordu.

DARKSIDERS 3

Darksiders serisi her oyunuyla Metroidvania özünü koruyan ama işin içine başka bir alt tür de sokan bir seri. İlk oyunuyla safkan bir God of War klonu, ikinci oyunuyla da Diablo özentisi iken üçüncü oyunda seri Souls-like denizlerine yelken açmıştı. Tabii bu aslında seriyi bilen kesim için büyük bir şeydi, Mahşerin Dört Atlısı'nı konu alan ilk iki oyunda bineklerimiz çok önemli bir yet tutuyordu. Ana karakterimiz Fury'nin atını fragmanda gördükten sonra Darksiders III'ü de "Oooo binekli Soulslike, ekmeksiz gömülür!" nidalarıyla bekledik, sonra Gunfire Games gidip ne yaptı? Oyunun ilk yarım saatinde atı hakkın rahmetine kavuşturdu. Yani türe bu yeniliği getirmek de From Software'e kaldı arkadaşlar, aksi takdirde burada DS3'ü "Elden Ring'den önceki Elden Ring" falan diye anıyor olabilirdim. Olmadı, olamadı, ha tabii kötü bir oyun muydu Darksiders 3? Değildi. Ancak potansiyelini pek kullanamadı, Souls-like oluşundan da seriye yön veren, ahenk katan bir mucize fışkırmadı. Dövüşler keyifliydi ama Death ile War'un abartı güçlerinden sonra Fury'nin daha sade, Souls-like formülüne uyarlanmış dövüş teknikleri ağızda biraz garip bir tat bıraktı.

172

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

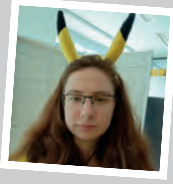
OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI
Agatha Christie - Hercule Poirot: The First Cases	7	75
Big Brain Academy: Brain vs Brain	6.5	72
Fatal Frame: Maiden of the Black Water	6	71
Final Fantasy VII Remake: Intergrade (PC)	8.5	86
Final Fantasy XIV: Endwalker	9.5	92
Football Manager 22	8	85
Growbot	7	-
GTFO	8	78
Halo Infinite	9	87
Happy Game	7.5	78
Lake	7	70
Praey for the Gods	7.5	61
Shadow Tactics: Aiko's Choice	8	83
The Dark Pictures: House of Ashes	8	73
Wytchwood	8.5	78
Yu-Gi-Oh! RUSH DUEL: Dawn of the Battle Royale!!	6	62



İNCELEMELERDE BU AY

64

OGZ TAKIMI



BURCU ARABACI

Geçtiğimiz üç ay içinde hem iki senedir yüz yüze göremediğim anneme kavuşmuş, hem de kendisi oğluşum Leon'la hoşça vakit geçirirken işime gücüme ve oyunlara rahatça odaklanma şansı bulmuştum. Sayılı gün çabuk geçer, 2 hafta önce İstanbul'a geri yolladık kendisini. Şimdi de tekrar gelsin diye gün sayıyoruz. Zira 180 gün içerisinde 90 gün kalınabiliyor. Bak AB, seni severim ama lütfen şu bürokrasiye anamı karıştırma. Bu serzenişim de vize başvurusunun nasıl bir şey olduğunu bilmeyen ve benden maaş bordrosu istenmesine şok olan sevgili Hollandalı dostlarıma gelsin.

SAYILARLA

0

Bilgisayarın başından kalkmamla tombik kedim Furu'nun klavyeye yatması arasında geçen süre, gözümü kırpmaya korkar oldum.

30

Lisedeyken aylık kullandığım internet saati. Onu da kardeşimle paylaşıyorduk ha. O zamanlar bize "internetten çıkmaz oldun" diyen ebeveynler WhatsApp yarım saat kapansa kriz geçiriyor şimdi.

80

Annemin tekrar ziyaretimize gelebilmek için geçmesi gereken gün sayısı

ÜÇ ÖNERİ

■ **Horizon: Zero Dawn:** Yenisi geliyorken hafızaları tazelemekte fayda var. Dolaylı hikâye anlatımından mıdır, insanların sorularına ilk 5 dakikada cevap alamadığı zaman ilgisini kaybetmesinden midir bilmiyorum ama aşırı derecede hakkı yenmiş, son yıllarda gördüğüm en başarılı ve en tutarlı bilim kurgu hikayelerinden birine sahip nefis bir oyun.

■ **Fire Emblem: Three Houses**: Öğretmenim, Lysithea ordularımı haritanın öbür ucundan yok ediyor! Balıkçılık, yemek yapma ve dert ortaklığı gibi özelliklerinizin yan sınıflardan öğrenci çalmak suretiyle ve düşman ordularını hezimete uğratarak kıtanın kaderini değiştirebileceği yegâne oyun olabilir. Hem sıra tabanlı strateji hem de JRPG seven bir insan olarak bu ikisinin mükemmel karışımına hayran olmamam elde değildi tabii.

■ **The Longest Journey:** Serinin son oyunu beni çok hayal kırıklığına uğratsa da 20 yaşındaki bu fantastik maceranın hâlâ kalbimde özel bir yeri var. Eğer oynamaya niyetlenirseniz yeni ekran kartlarını destekleyen yamasının olduğu bir versiyonu alın (GoG'da böyle mesela) yoksa çoğu kart 640x480 desteklemiyor artık.



GÜLHİS CANPOLAT

Sayın Oyungezerler! Dışarıda bir yerde birisi var ve sürekli olarak, "Yaa! Daha kötü ne olabilir ki?" deyip duruyor ve o kimse yüzünden bir türlü toparlayamıyoruz. Bu kişiye bir dur demeliyiz! Bu işe bir son vermeliyiz!!

Şakaya vurmak ilk defans yöntemim ama ocak ayı çok korkunç değil miydi? Hayır, ayın kendisi bir sene sürdü zaten. Bitmek bilmedi aaa! Doğru düzgün oyun da oynayamadım, o da batıyor bana. Halbuki şöyle Doom'da biraz ölsem, sonra üstüne Stardew Valley'e saçma modlar kursam bu kadar sıkılmazdım.

SAYILARLA

2

Bu ay keyfine oyun oynadığım saat sayısı. Hayır şaka yapmıyorum. Steam'de yazıyor: Worms W.M.D. 2 saat.

7

Rutin ziyaretleri sonucu isim verdiğim kapı önü kedilerinin sayısı. Mama koyunca bir sürü kedi gelip gidiyor ama bir de müdavimlerimiz var tabii.

90

Tükettiğim tahmini kızarmış ekmek dilimi sayısı. Açım ama canım pişirmek istemiyor. E hadi iki dilim kızarmış ekmek. [3-4 saat sonra] Açım ama canım pişir…

ÜÇ ÖNERİ

■ **Unpacking:** Gerçekten terapik bir oyun. Yani başka nasıl anlatsam bilemiyorum. Tık tık tık, o eşyaları kutudan çıkarıp odaya yerleştirmenin keyfi anlatılamaz.

■ **One Hand Clapping:** Sesle kontrol ediliyor bu oyun ama lafla değil. Artık hangi melodiyi mırıldanırsınız, hangi şarkıyı bağıra bağıra söylersiniz bilemiyorum. Ama öyle oynanıyor işte.

■ **Muck:** CallMeKevin'in kanalından gördüm. Oynaması bedava. Çıldırması da bedava doğal olarak. Oyun zor. Hayatta kalma ama ilginç sırları var. Çözecek kadar iyi değilim, yardım gönderin.







PRAEY FOR THE GODS

Devlerle raks

İHSAN ASMAN

Praey for the Gods'un ismini ilk defa 2017'de, ZeniMax Media'nın aynı yıl çıkan oyunu Prey üzerinden "Bizim oyunumuzun adını kullanamazsınız!" diye dayılık yapması sonucu duymuştum. Eh ne demişler, reklamın iyisi kötüsü olmaz. Üstüne olumlu EE incelemelerini de okuduktan sonra, *Shadow of the Colossus* ya da *Breath of the Wild* gibi konsollara has oyunlara uzaktan gıptayla bakan biri olarak direkt takip listeme eklemiştim oyunu. Uzatmayayım, EE sürecine hiç denk gelmemiş biri olarak bir hafta kadar önce falan balıklama daldım oyuna. Başlarda kendisine epey bir gıcık olsam da bitiş ekranını gördükten sonra fikrim olumluya doğru değişmiş olarak kalktım bilgisayarın başından.

Karlı diyarlara yolculuk

Oyunda ne idüğü çok belli olmayan, böyle yavaş yavaş ölmekte olan buzdan bir diyara, buranın gizemlerini çözmek için gönderilmiş bir savaşçıyız. Bizden önce gidenlerden geriye dönen olmamış ve ortamda devasa tanrılar cirit atıyor. Amacımız bu devasa tanrıları, üzerlerindeki çanları çalmak suretiyle "serbest bırakmak" ve bu alelacayip mekânın sırlarını öğrenmek. Açıkçası hikâye anlatıcılığında ketum bir tavır benimsemiş No Matter Studios. Oyunda ilerledikçe izlediğimiz birtakım ara sahneler dışında mevzunun bütününü bizden öncekilerin bıraktığı notlar aracılığıyla öğreniyoruz genel anlamda. Kısacası ne olup bittiğini öğrenmek istiyorsanız etrafı keşfetmelisiniz.

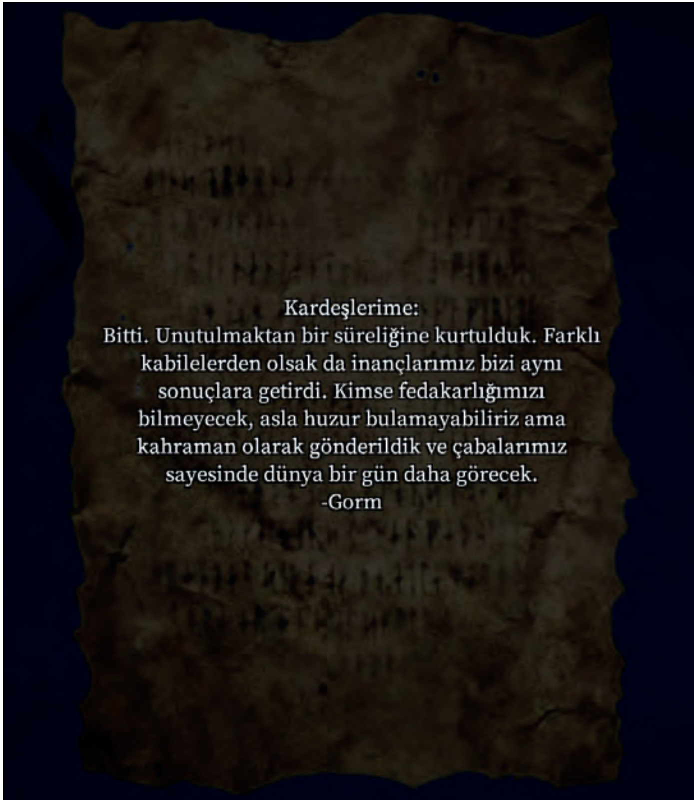
Hikâye bu ketum tarafından ötürü sizi oyun dünyasına karşı çok yükseltemese de oyunun şahane görselliği, ses kullanımı ve seyrek de olsa çalan müzikler kesinlikle insanı bu garip diyara çekmeyi başarıyor. Özellikle oyunun geneline

Düşük puanlı incelemeler

İnternete düşen ilk incelemeler oyunu yerden yere vurur nitelikteydi, öte yandan Steam kullanıcıları incelemeleri %90'a yakın bir oranda olumluydu. Peki bu çarpıcı fark neden kaynaklanıyor olabilir?
Bence incelemeleri yetiştiren kişilerin oyunu yeterince oynayamamış olmaları bu konuda belirleyici olmuş olabilir. Mesela IGN oyuna vere vere 4 vermiş ancak yayınladıkları video incelemede görülüyor ki karakterin ne sağlık ne de dayanıklılık çubukları geliştirilmiş. "Cheesy" ölümler sizi sık sık bulacak demiş inceleyen kişi ama fena halde yanılmış bence. Sen oyunun senden beklediğini yapmamışsın ki, nasıl cheesy ölüm bu allasen? Cücük kadar dayanıklılıkla ne bekliyorsun kardeş?









Hikâye

Oyun ketum dedim ama bazı insanlar oyunun sonunda olan bazı şeylerle ilgili teorilerini dillendirirken "Tabii biz böyle diyoruz ama belki adamların vakti kalmadı hikâye kısmını geliştirmeye" gibisinden yorumlar da yapıyordu. Hakikaten böyle midir detayını bilmiyorum ama hikâye konusunda çok daha kötü işler yapan onlarca oyun var, ben açıkçası rahatsız olmadım öğrendiğim kadarından.

Mini-bosslar

Boss savaşları dışında, mini boss diyebileceğimiz şampiyonlar da var etrafta. Onlardan da üç kez kesip başarım alabiliyorsunuz. Oynanış anlamında normal dövüş sahneleri artı boss tırmanmacası karışımı çarpışmalar bunlar. Önce şampiyonu biraz kesip diz çöktürüyorsunuz, sonrasında sırtına tırmanarak tek çanı çalmaya çalışıyorsunuz. Şu oyunun dövüş animasyonları bir tık daha güzel olsa, resmen bir üst seviyede bir iş olurmuş, hayıflanmamak elde değil.

hâkim olan buz mavisi renk paleti, ara sıra çıkan fırtınada önümü dahi görmemde zorlanmam ve sert esen rüzgâra karşı çaresiz kalmak gibi detaylar çok başarılı olmuş. Üstelik oyunun ta en başında karşılaştığınız öğrenme bölümü niyetine üzerinize salınan birinci boss ile bu içine çekilme hali, bir tür demirlemeye dönüşüyor bile diyebilirim. Evet belki dünyanın en etkileyici boss'u değil ama gene de görkemli bir giriş oluyor sayesinde. Eh kardeş, hayatımızda SotC mu gördük biz, ne yapalım?

Keşfetme hususuna geri dönecek olursak bu mesele lore'a dair bilgi sahibi olmakla sınırlı değil. Şimdi oynanışın en büyük iki ayağından biri SotC'nin -ve dolayısıyla bu oyunun da- alameti farikası olan bosslara tırmanmaca kısmı ise, diğeri de tartışmasız keşfetme olur. Hele ki oyunu benim gibi Legendary zorlukta bitirmek gibi anlamsız bir işe girişecekseniz keşfetmek özellikle dayanıklılık ve sağlık çubuklarınızı uzatma gerekliliği açısından elzem hale geliyor; zira bu işi sağda solda bulunabilecek totemler aracılığıyla yapıyoruz. Bunları bulmak da keyifli olmuş açıkçası, bazıları *Prince of Persia* serisini hatırlatan enteresan bulmacalar çözerek bulunabiliyor mesela. Bir yandan bu kısımlarda Eser'in EE incelemesinde de belirttiği üzere bir hayli BotW'den esinlenilmiş (hatta o kadar ki adamın kafası karışmıştı; hatırlarsanız "esinlenme nedir; nerede başlar, nerede biter?" gibisinden sorgulamalara girişmişti kendisi). İşte bulduğumuz silahlar kırılabilir, uzaklara paraşüt gibi kullanılabilecek bir kumaş parçasıyla





Büyük bütçeli olmasa da oyunun görselliği gayet yeterli.



Teknik detaylar

İlk boss'u kesmek için tam bir saat uğraştım arkadaşlar! Yok yok, çok zor diye değil. Olay şu: bir saat boyunca yaptığım hiçbir savaş -istisnasız- nihayete eremeden oyun çöküp durdu. Sonra baktım ki ekran kartı sürücülerim güncel değil. Güncelledikten sonra birkaç kere daha çökme yaşadım ama ayın 20'si civarı gelen yeni bir güncelleme sonrası sorunlar tamamen çözüldü. Gene olarak oyun GTX 1060'lı makinede ultra ayarlarda kara düşüşü olmaksızın aktı bu sorunlar dışında.

gidebiliyoruz, ısınmak için ateş yakıyor ve sağa sola tırmanıyoruz vs. Biraz aklıma *Just Cause* serisini de getiren bir borda kancamız (grappling hook) da var. Bosslara tırmanmaca kısmı da SotC'den bildiğiniz gibi; burada kılıcımızı devlerin zayıf noktalarına saplamak yerine çan çalıyoruz, tek fark bu. İşte sağlık ve bilhassa dayanıklılık çubuklarının önemi de burada ortaya çıkıyor zaten. Özellikle üst zorluk seviyelerinde dayanıklılık seviyesiniz yeterli değilse çok ama çok zorlanacaksınız (ayrıca bkz. kutu).

Bu ne böyle, fakir Horizon'ı mı?

Peki bu eğlenceli oynanış formülü ne dereceye kadar iyi işliyor derseniz, o kısmı bir tık sıkıntılı. Ara başlığı oluşturan yukarıdaki bu cümle, oyunu oynarken beni göz ucuyla izleyen eşim tarafından söylendi ve kendisinin oynanışa dair olumsuz intibaını direkt özetler nitelikte. Öncelikle karakterimizin dövüş animasyonları bir felaket. Mesela kılıcınızla bir hamle yaptığınızda, düşmana koşar halde bile olsanız karakter olduğu yerde çakılı kalıyor ve genelde hamleniz boşa gitmiş oluyor. Gerçi oyunda Souslike işlerden bildiğimize benzer bir işaretleme sistemi var, bu sayede çok zorlanmıyorsunuz ama gene de savaşlar oldukça mekanik ve sıkıcı geçiyor. Bunun bir üst seviyesiyse kesinlikle hayvan avlama işi. Üstelik hayatta kalma öğeleri genel anlamda crafting mekaniğiyle iç içe geçmiş olduğundan dolayı, ağaç kesme, etraftaki kutuları kırıp çeşitli objeler alma ve hayvan avlama gibi işler zaman zaman zorunlu hale gelebiliyor. Bu hayvanlara, düşmanlara yaptığımız gibi işaretleme de yapamadığımızdan, bildiğin geyik, domuz vs. peşinde Kurban Bayramı'nda sağda solda dana kovalayan acemi avcılar gibi koştururken buluyoruz çoğu durumda kendimizi. Eşimin deminki cümleyi ben domuz kovalarken söylemiş olmasına da şaşırmamalı.

Bir diğer husus da boss savaşlarındaki saçma ve öngörülemez kayıt sistemi. Şimdi bu savaşlara girmeden önce oyun otomatik kayıt alıyor, sonra siz kayıt falan yapamıyorsunuz savaş bitene kadar. İyi oyunlarda boss savaşları öncesi kayıt noktası önemli bir olaydır. Mesela bu tip oyunlar, siz öldükten sonra sizi pek bekletmez, tekrar aynı savaşın içine atar





ve bu sayede rage quit yapmak yerine oyuncuyu sabırla tekrar denemeye teşvik eder. Burada ise yemin ediyorum bazı otomatik kayıt noktaları o kadar rezil tasarlanmış ki öldükten sonra iki üç dakika tekrar yürüyor, ara sahne vs. izleyebiliyoruz. Üstelik bazı ara sahneler geçilirken, bazıları geçilemiyor. Tabii bu kayıt sorunu bir iki yamayla düzeltilebilecek şeyler, ama bu haliyle oyunun tam sürüme geçmesi hoş olmamış açıkçası. Son bir ufak eksi olarak, özellikle uçan bosslarda kamera açıları ara ara sapıtıyor.

Öte yandan bu kayıt sistemi sıkıntıları ve bir iki istisna dışında, boss savaşları genellikle tatmin edici diyebilirim. Bosslar görsel olarak birbirlerinden aman aman farklı olmasalar da (mesela ilk boss ile altıncı boss birbirlerinin neredeyse aynısı, üstündeki ekipman değişik sadece) kesilme biçimleri bakımından farklılar, üstelik aynı boss'u kesmenin birkaç farklı yöntemi de olabiliyor. EE zamanlarında oyunda beş adet boss vardı, şimdiyse bu sayı sekize çıkmış durumda. Peki bu yeterli mi? Açıkçası bilemiyorum: Biraz da kayıt sisteminin tutarsızlığından kaynaklı şekilde, son boss fena halde kolay olmuş mesela, o yüzden yeni gelen bossların ve ek içeriğin EE içeriğiyle ne derece farklılaştığını, oyun süresini uzattığı ve tatminkâr hale geldiği konularında emin olamıyorum.

Son sözler

Ama tüm bu esinler ve bunların ne derece kabul edilebilir sınırlar içinde kaldıkları meselelerine girmeden söylemek gerekirse, genel olarak soğuk havada hayatta kalma ve büyük bosslarla raks eylemeyi birleştiren bu oynanış formülünden, ilgili oyunlarla hiçbir alakası olamamış bir PC oyuncusu olarak fazlasıyla hoşlandım ben. Evet, PftG'nin tüm eksiklerine rağmen. Üstelik kendim de Aralık ayı boyunca pek çok kere -20'lere denk gelmiş bir kişi olarak, buz gibi havanın tehlikelerini sıcak bir evin içinde konforlu şekilde deneyimlemekten de ekstra keyif aldım.



En nihayetinde oyun sadece üç kişi tarafından geliştirilmiş (evet, No Matter Studios denilen oluşum hepi topu bu) ve geliştiriciler oyunun çıkışından sonra da EE dönemlerindeki gibi toplulukla oldukça sıkı fıkı takılıyor. Örneğin bu üç kişiden biri olan Brian, ben oyunu oynarken yaşadığım teknik aksaklıklar konusunda bana yardımcı olmaya da oldukça hevesliydi. Kısacası kısıtlı imkanlarla olsa da tutkuyla yapılmış olduğunu düşündüğüm ve inceleme boyunca adını saydığım kimi konsol oyunlarına erişimi olmayan biz PC oyuncuları için, elli liralık fiyat etiketiyle bulunmaz bir nimet olmuş PftG. Üstelik %100'lemeye niyetliyseniz temizinden on beş saat üstünde (hatta yirmiye yakın) bir oyun süresi de cabası. Ha ciddi eksikleri var mı, kesinlikle var ama son kertede bence artıları terazide daha ağır basıyor.

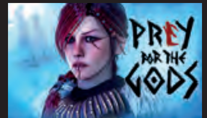


- Shadow of the Colossus ve Breath of the Wild'ı bir araya getiren oynanış formülü
- Şahane görseller, ses kullanımı ve sağlam atmosfer
- Türkçe dil seçeneği ve harika yerel fiyatlandırma



- Bosslar görsel olarak daha çeşitli olabilirdi
- Boss savaşları öncesi rezil ve tutarsız kayıt sistemi
- Berbat dövüş animasyonları

7



Son Karar

Shadow of the Colossus'a yükselen her PC oyuncusu oynamalı

TÜR: Hayatta Kalma, Aksiyon, RYO | **YAPIM:** No Matter Studios | **DAĞITIM:** No Matter Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)



Odamızı düzene soktuğumuz o an nihayet geldi.



UNPACKING

Taşınmak artık çok daha keyifli!

PELİN YİĞİT

Herkesin gerçek hayatta sıkıla sıkıla yaptığı, yapmayı günlerce ertelediği bir eylem *eşya yerleştirmek*. İster bir tatil dönüşü olsun isterse bir taşınma sonrası olsun, eve yerleştirilmesi gereken o eşyalar hepimize ölüm gibi gelir. *Unpacking* size bu işi bile zevkle yaptırıyor. Hem de yorulmanın aksine dinlenmiş bir şekilde çıkıyorsunuz oyundan.

Bazı bağımsız simülasyon oyunları insanın önüne gereğinden fazla iş bırakıp, stres atmak için girdiğimiz oyundan yorularak çıkmamıza yol açabiliyorlar. *Unpacking* bu dengeyi çok iyi kurmuş.



Hem sanat tasarımı ile hem de ses tasarımı ile saatlerce ev dizebilirim diye düşünüyorsunuz. Aslına bakılınca çok zekice bir konu tercihi. Sims'te saatlerimizi harcayıp ana mekaniğe geçemediğimiz anlar da çoğunlukla ev tasarlama kısımları oluyordu. Uzun uzadıya düşünüp mükemmel evi yapmaktan oyuna başlayamıyorduk. *Unpacking* ekibi de bu kısımları alıp hem yerleştirmemiz gereken eşyaları kendileri seçerek bizi kararsızlıktan kurtarmış hem de piksel art tarzıyla gönüllere taht kurmuş resmen.

Önyargıları yıkmalı

"Neden eşya yerleştirme temalı bir oyunu oynayayım ki?" diye düşünüyorsanız lütfen önyargılı olmayın ve bir şans verin. Yaklaşık 4 saatlik bir oynanış süresine sahip olan bu oyun yalnızca bir *yerleştirme* oyunundan ibaret değil. Arkasında minik de olsa bir hikâye barındırıyor ve size fark ettirmeden bu hikâyeyi yavaş yavaş işliyor. Nasıl bittiğini asla anlamadığım ve inanın bir hikâye olmasa dahi saatlerce oynayabileceğim bu oyun, üstüne bir de tatlı mı tatlı bir anlatı sunuyor bizlere.

Oyunu oynatan şeyin hikâye olmayışı ve hikâyenin bir ekstra oluşu beni çok etkiledi. Oyun, genelinde mekanikleri ile sizi oyuna bağlıyor bu da başarması bir hayli zor bir durum.

Beni etkileyen bir başka şey ise her eşyanın oyunda ait olduğu bir oda ve belirli bir alan oluşuydu. Öyle her eşyayı

Bir yerden gözüm ısırıyor

Eee oyununuzun ana mekaniği yerleştirmekse tüm dikkatimizi eşyalara vermemiz çok normal. Bu nedenle Unpacking ekibi buna güvenerek bazı eşyalara sürpriz yumurta bırakmış. Oyunda bulunan DVD ve oyun CD'lerinden birkaçını gözünüz bir yerden kestiriyorsa muhtemelen yanılmıyorsunuz. Çünkü Jaws, The Handmaid's Tale gibi bilinen yapımları CD kapaklarında görmek mümkün. Aynı zamanda The Simpsons: Hit & Run ve Mario Kart gibi oyunların da piksel art kapaklarını oyunda bulabiliyorsunuz.



Ödüllü besteciden müthiş bir iş

Total War serisinin müziklerini yapmış ve BAFTA oyun ödüllerinde En İyi Oyun Müziği ödülünü almış Jeff van Dyke, Unpacking'in müziklerini de bestelemiş. Oyunu açtığım ilk andan itibaren ciddi anlamda düşündüğüm ilk şey "Ne kadar güzel müzikleri var" olmuştu. Sonradan araştırınca nedenini öğrenmiş oldum. Teşekkürler Jeff van Dyke :)





Jaws DVD'si mi o?



Üzerine tez yazılası bir ses tasarımı

Oyundan haberiniz varsa büyük bir ihtimalle internete bomba gibi düşen o meşhur ses tasarımını da duymuşsunuzdur. Özellikle Twitter'da oldukça konuşulan mevzu, *The Chinese Room*'da Kıdemli Ses Tasarımcısı olarak çalışan Francesco Del Pia tarafından atılan bir tweetle gündeme düştü. Tweet'te oyundan alınmış o kısa kesit binlerce insana ulaşarak oyunun tanınırlığını arttırdı. Oyundan bir eşyayı değişik zeminlere koyup çıkan farklı sesleri videoya çeken Del Pia, ses tasarımının ne kadar detaylı olduğunu paylaşarak şaşkınlığını belirtti.

Tuvaletin üzerinden tutun çamaşır makinasının üzerine, lavabonun kenarından dolapların üzerine kadar her zemin, eşyalarla etkileşimlerinde farklı bir ses çıkarıyor. "İnanılmaz bir uğraş" diye düşünürken üstüne bir de oyunda tamı tamına 14.000 adet ses doyası kaydedildiğini öğrendim. Bu seslerin taklitlerini çıkarma üzerine çalışan Foley Artistler bu tür gerçekçi sesleri oluşturmak için çoğunlukla filmlerde ve dizilerde üretim sonrası ses efektleri eklemede görev alırlar. Artık oyunlarda da sıkça kullanılan bu iş bölümü *Unpacking* gibi bağımsız bir oyunda bu denli bir emekle sunulunca insanların kalbinde yer edinmeyi başardı haliyle.

istediğiniz yere koyamıyorsunuz anlayacağınız. Mesela bir tencereyi tuvalete bırakıp gidemezsiniz ya da bir mikrodalga fırını mutfakta olsanız dahi koymanız gereken belirli alanların dışına koyarsanız bölümü tamamlayamıyorsunuz. Bu nedenle oynanışı göründüğünden bir tık daha düşündürücü diyebiliriz. Kutulardan da neler çıkacağını bilmediğiniz için planlamanızı iyi yapmanız gerekiyor. Yani elinize gelen eşyayı rahat gördüğünüz ilk yere koymak, birkaç koli sonra size yer sıkıntısı olarak geri dönebiliyor. Aslında gerçekten taşınmaktan pek bir farkı yok… Sadece gerçekte stresten kendinizi yiyip bitirirken, *Unpacking* size huzur veriyor o kadar :)

Bağımsız oyunlara bağımlı olduk

Artık daha çok Unpacking gibi oyunlar arıyor gözlerim. Görsellik açısından sevimli görünen, detaylara boğmayan ama içten içe oldukça detaylı, sadeliğiyle ön plana çıkan ama az mekanikle bile bizi kendine çekebilen oyunlar… Kulağa çok kolay bir şey gibi gelse de sadelikle bir kitleye ulaşmak oldukça zorlayıcı olabilir. Çünkü bu oyuna "Ev mi yerleştireceğiz?", "Sıkıcı bir mekanik", "Beni sarmaz" diye düşünüp şans vermeyen çok insan vardır eminim. Fakat siz onlardan olmayın ve *Unpacking*'e mutlaka ama mutlaka bir şans verin.

+

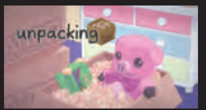
- Ses tasarımı, ses tasarımı ve ses tasarımı… Fazla söze gerek yok.
- Müthiş görünen ve müzikleriyle insanı içine çeken bir simülasyon.
- Eşya çeşitliliği ve koyabileceğiniz alanların sınırlı olması mekanik açısından oldukça büyük bir derinlik katmış.
- Her koliyi istediğiniz an açamamanız ve alttaki kolileri açmak için üsttekileri bitirmek zorunda olmanız oyunu oldukça gerçekçi kılıyor.
- Zaten mekanik fazlasıyla keyif veriyorken, bir de mini hikayesiyle sizleri içine çekiyor.



−

- Süresi biraz daha uzun olabilirmiş.
- Bazı alanlar kör noktada kaldığı için eşyaları yerleştirmek zor olabiliyor.
- Eşyaların bazılarının ne olduğunu anlamakta ve tanımakta biraz zorlandım.

8



Son Karar

Bir oyunun bir oyuncuya sunabileceği tüm zevki 4 saat gibi kısa bir sürede oldukça tatmin edecek şekilde sunuyor. Şikâyet edebileceğim tek bir tarafı bile yok. Bu tarz oyunları seven herkesin rahatlıkla seveceği ve kendini kaptıracağı bir oyun.

TÜR: Bağımsız/Bulmaca | **GELİŞTİRİCİ:** Witch Beam | **YAYINCI:** Humble Bundle, JoyBox Casual | **FİYATI:** 32₺ (Steam)







SAM & MAX: BEYOND TIME AND SPACE

Skunkape üstüne koya koya ilerliyor!

ESER GÜVEN

Skunkape Games, Sam & Max serisini remaster macerasına başladığında gerçekten de çok sevinmiştim. Bu çılgın ikili benim adventure oyunları tarihinde en sevdiklerim arasındadır, Max'in o absürt esprilerine bayılırım.

İlk sezon olan *Save the World* kusursuz bir remaster değildi. Arada sansürlenen bazı espriler vardı, Bosco'nun alıştığım sesi değiştirilmişti. Aslında yeni ses Ogie Banks gayet iyi iş çıkarmıştı ama eskiye körü körüne bağlı olan bazı oyuncular için Joey Camen'in değiştirilmesi kabul edilemezdi.

Skunkape tüm bu eleştirileri görmezden gelmedi, neyi neden değiştirdiklerini detaylıca anlattılar. Hatta orijinal, remaster edilmemiş oyunu da ücretsiz DLC olarak verdiler. Böylece isteyenler Bosco'yu eski sesiyle oynayabildi, hatta ses dosyalarını değiştiren modlar bile yayınlandı.

Sam & Max'in ikinci sezonu olan *Beyond Time and Space* ise zamanında benim favori sezonumdu, tekrar oynayınca gördüm ki hâlâ favori sezonum :) Ice Station Santa ile Noel babanın yanında başlayıp Moai Better Blues ile Paskalya adasına, dev surat heykellerinin yanına gidiyoruz. Oradan çılgın emo vampir Jurgen ile tanıştığımız Night of the Raving Dead'e gidiyor, Chariots of the Dogs ile bir UFO tarafından kaçırılıyor ve What's New, Beelzebub ile kendimizi cehennemde buluyoruz. Tüm bu bölümler efsane esprilere ve cidden çok güzel bulmaca ve hikâyelere sahip.

Bu sefer Bosco'nun sesi kulağa çok daha güzel geliyor çünkü Ogie Banks de rolüne iyi alışmış. Üstelik kesilmiş veya sansürlenmiş hiçbir espri görmedim ki Skunkape de zaten daha önceden bunun sözünü vermişti. Arabamıza eklediğimiz çıkartmalar orijinal oyunda biraz sorunluydu, bu sefer her şey olması gerektiği gibi. Üstelik çıkartma ilerlemeniz bölümler arasında sorunsuz kaydediliyor ve bölümleri sırayla gitmek zorunda değilsiniz. Grafiklere eklenen yeni detaylar ve aydınlatmadaki değişiklikler de hemen göze çarpıyor.

Bu sezonun da orijinal hali yakında bedava DLC olarak verilecek, 32 TL'lik fiyatı da gerçekten kaçırılacak gibi değil. Ben Skunkape'in başarılı bir ikinci sezon ile geleceğini tahmin ediyordum ama bu kadarı beklentilerimi aştı diyebilirim. Genel olarak da inanılmaz sevdiğim bir sezon olduğundan notunu yüksek tutacağım ama bunu sonuna kadar hak eden bir oyun *Beyond Time and Space*.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Skunkape Games | **DAĞITIM:** Skunkape Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32 TL)



- Grafiklere yapılan ekler son derece güzel ve tutarlı
- Sezonun önemli kısımlarından biri olan opsiyonel araba görevleri iyileştirilmiş
- Ogie Banks bu sefer çok daha iyi bir iş çıkarmış
- Bölümler birbirinden keyifli
- Orijinal oyun yine DLC olarak bedavaya verilecek
- Fiyatı çok uygun

−

- Bazı bulmacalarda mantıktan ziyade tahmin yürütmek gerekiyor

9



Son Karar

Tüm zamanların en eğlenceli point & click macera oyunlarından biri, remaster ile iyice güzelleşmiş. Bunu da oynamayanı Max'lar ısırsın, o kadar söylüyorum





Belki şurada bir Bob Ross göndermesi vardır...

SUPRALAND: SIX INCHES UNDER

Bir Alman mucizesi

M. İHSAN TATARİ

İlk *Supraland* bundan 3 yıl önce (ne ara o kadar oldu?!), bir gece ansızın karşıma çıkıp beni sabaha kadar ekranın karşısına mıhlamayı başarmıştı. Harika bir Portal, Metroid ve Zelda karışımıydı. Bulmacaları başarılı, keşif hissi çok çok iyi, savaşlarıysa eh işteydi. Ondan sonra gelen DLC'si aynı etkiyi yaratmasa da bir devam oyunu beklememize engel değildi. Ve işte o devam oyunu nihayet geldi çattı. Hem de tüm bücürlüğüyle...

Yerin dibine batsın böyle oyun!

Supraland: Six Inches Under ilk oyunun bittiği noktadan başlıyor. Kırmızı prens tam da yeni bir maceraya atılmak üzereyken gökyüzünden bakan dev bir çocuğun, kocaman bir tırmığın ve bir kum havuzunun dâhil olduğu büyük bir felaket meydana geliyor ve bütün köyümüz yerin taa 6 cm (!) dibine batıveriyor. Prens sırra kadem bastığı için de hamur adamları bu beladan kurtarma görevi bu sefer de mavi bir tesisatçıya düşüyor.

Oyun genel olarak hem mekanik hem de grafik anlamında *Supraland*'den çok da farklı değil. Ama bu sefer kibritle kartonları yakmak ve kazma fırlatmak gibi irili ufaklı birkaç yeni becerimiz de var. Oyunda ilerledikçe bunlara eski yeteneklerimiz ile teçhizatlarımız da ekleniyor ve bunları eş zamanlı kullanarak karşımıza çıkan bulmacayı çözüyoruz.

Haritalar ilk *Supraland*'de olduğu gibi yine kocaman. Hatta kasabalar, bankalar, plajlar, karanlık mağaralar derken epey zengin bir mekân çeşitliliği çıkıyor karşımıza. Doğal olarak bulmacalar da buna göre çeşitleniyor. Kimilerini şıp diye çözüverirken kimileriyse ciddi miktarda kan, ter ve gözyaşı gerektirebiliyor. Bunlara ünlü yapımlara göndermeler ve espriler de eklenince kâh keyifle sırıtırken kâh saçınızı başınızı yolarken buluyorsunuz kendinizi.

Köküne kibrit suyu!

Oyunla ilgili bir diğer pozitif gelişmeyse savaşların artık çok daha mantıklı ve çekilir olması. İlk *Supraland*'de düşmanlar her birkaç dakikada bir tekrar canlanır, tam bir bulmacayı çözmek üzereyken üstümüze saldırır ve konsantrasyon falan bırakmazlardı insanda. İşte o akıllara zarar düşmanlar gitmiş, yerlerine hem daha çeşitli hem de bir kere öldü mü bir daha kalkmayan yeni canavarlar gelmiş. Çok da iyi olmuş.

Tam her şeyi gördüğünüzü düşünmeye başlarken aldığınız yeni bir yetenekle haritaların aklınıza bile gelmeyecek köşelerini karış karış araştırdığınız, daha ne kadar ileri gidebilirim derken yapımcılar tarafından şaşırtılmaya ve şımartılmaya devam ettiğiniz çok başarılı bir bağımsız *Supraland: Six Inches Under*. Tıpkı öncekiler gibi...



Hamurdan adam olur da kafesten kasaba olmaz mı?



- Önceki oyunların başarılı formülünü korumuş
- Savaşlar artık daha dengeli
- Mekân çeşitliliği
- Yeni bulmacalar
- Yeni yetenekler

−

- Yeni yeteneklerden bazıları eskileri aratıyor
- Bazı sandıklar o kadar uğraştığınıza değmiyor

8



Son Karar

Önceki oyunları sevdiyseniz bunu da ayıla bayıla oynamamanız için hiçbir sebep yok

TÜR: Macera-Bulmaca | **YAPIM:** Supra Games UG | **DAĞITIM:** Supra Games UG | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)

WINDJAMMERS 2

Konsola jeton atasım geliyor...

EMRE SÜMER



SNK'nın NeoGeo sistemi *King of Fighters, Samurai Shodown, Fatal Fury* gibi kendi popüler serilerinin yanı sıra DataEast, ADK, Nazca, Technos gibi pek çok firmanın da kaliteli oyunlarına ev sahipliği yaptı. Bunlardan biri de DataEast'ın *Windjammers* oyunuydu. 1994 yılında çıkan ilk oyun atari salonlarında mütevazı bir başarı elde etse de gerçek itibarını şu son 5 sene içinde kazandı, daha doğrusu bu gizli cevher ancak 25 sene sonra keşfedilebildi. Bu keşfin ardından da DotEmu serinin ikinci oyunuyla karşımıza çıktı.

Bilmeyenler için *Windjammers*'ı kısaca özetleyecek olursak, bir nevi Pong türevi de diyebiliriz. Kapalı bir alanda iki yarışmacı olarak birbirinizin kalelerine disk fırlatıyor ve disk rakip kaleye girerse sayı alıyorsunuz. 15 sayılık 2 set alan kişi de maçı kazanıyor. Tabi bütün olay bundan ibaret değil. Mesela kalelerin farklı alanları farklı sayı değerlerine sahip. Genelde kenarlara sayı atmak 2-3 puan getirirken merkeze atılan sayılar ise 5 puan getiriyor. Bu puanlama sistemleri de oynadığınız sahaya göre değişiyor.

Sayı alabilmek için diskleri duvarlardan sektirebilir ya da falso vererek rakibinizi şaşırtabilirsiniz. Ayrıca disk ne kadar uzun süre oyunda kalırsa o kadar hızlanıyor. Ayrıca seçtiğiniz karakterin hız – güç dengesi ve süper hareketine bağlı olarak kendi özgün oyun stratejinizi geliştirmeniz lazım. Öyle sadece kale önünde dikilir gelen diski geri fırlatırım diye düşünüyorsanız hezimet yaşarsınız. Mantığı kolay gelse de ustalaşması cidden zor bir oyun *Windjammers*. Diski smaçla kuma düşürme, rakibin üzerinden aşırma, süper hareketle kontra yapma gibi pek çok ince teknikler var ki maçın kaderini genelde bunlar belirliyor zaten.

Peki bu oyunun ilkinden farkı ne? Pek çok yeni karakter, özel hareketler ve sahalar eklenmiş ki bunlar da yeni taktikler türetmek zorunda kalacağınız anlamına geliyor. İki tane mini oyun eklenmiş unutmadan ama benim çok ilgimi çekmediler. Grafikler de Dotemu'dan beklediğimiz şekilde el çizimi olarak yapılmış ki harika gözüküyorlar. Rock tarzındaki müziklerini de oyunun hızlı yapısına uygun olarak beğendiğimi söylemeliyim.

Oyunu önce Arcade mode'da, sonra da arkadaşımla aynı konsol üzerinde uzun süre oynadım. Buna rağmen online mode'da dibime kibrit suyu döküp bütün hevesimi kıran maçlar oldu maalesef. Fakat ben girdiğimde online mode'da toplam oyuncu sayısının 29 olduğunu gördüm, bu biraz acınası bir durum. Umarım sadece inceleme kopyalarına özel bir durumdur bu sadece.

Özetleyecek olursak, *Windjammers 2* modern sistemlere çıksa da oldukça Retro kafalı bir oyun. Bu haliyle duman altı atari salonlarındaki rekabet duygusunu fazlasıyla veriyor diyebiliriz. Lakin hitap ettiği oyuncu kitlesi oldukça sınırlı ve arcade oyunu olmasına rağmen istediği ustalık bazı oyuncuları itebilir. Online rekabetten çok arkadaş ortamında kendi aranızda turnuva yapmaya daha müsait bir oyun olduğunu düşünüyorum. O eğlenceli ortamı özleyenlere de öneririm.



+

- Akıcılık ve tempo üst safhada
- Her oyuncuyu kendi stratejisini bulmaya zorluyor
- Atari salonlarının rekabet duygusunu veriyor
- El çizimi grafikler ve gaza getirici rock müzikler

−

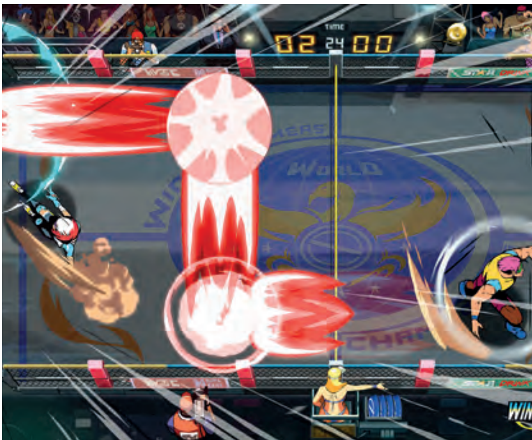
- Ustalaşması zor olduğu için biraz heves kırabilir
- Online oyuncu sayısı çok az

6,5



Son Karar

Arkadaş ortamında kapışmak için birebir





TÜR: Arcade | **YAPIM:** Dotemu | **DAĞITIM:** Dotemu | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32tl), PSN (189tl), Xbox (51tl)

TERMINATOR RESISTANCE: ANNIHILATION LINE

Böyle DLC'ye YİM kurban!

M. İHSAN TATARİ



Reese'le beraber göreve çıkmak çok havalı

Terminator Resistance ilk çıktığında geçen nesilden kalma grafikleri nedeniyle oyun basını tarafından yerden yere vurulsa da oyuncuların büyük beğenisini toplamıştı. Bilhassa da ilk iki Terminatör filmiyle büyümüş kesimin… Çünkü Terminatör 2 sonrası çıkan filmlerin yapamadığını yapıp o evrenin hikâyesini ve atmosferini aşırı güzel bir şekilde solutuyordu bizlere. Oyunun ikinci ve son DLC'si *Annihilation Line* da bu geleneği fevkaladenin fevkinde devam ettiriyor.

Adım Kyle Reese, gelecekten geliyorum…

Annihilation Line ana oyunun ortasından, insan kılığına giren ilk Terminatör'ün işini bitirdiğimiz noktadan başlıyor. Başkarakterimiz Jacob Rivers daha bu şok edici çatışmanın etkilerini üstünden atamadan en tepeden, bizzat John Connor'dan özel bir emir alır. Connor ona Kyle Reese'le (ilk filmde Sarah Connor'ı kurtarmak için geçmişe gönderdiği sağ koluyla) birlikte özel bir kurtarma görevine çıkmasını emreder. Yanlarına da patlayıcı uzmanı Ferro ile keskin nişancı Evans'ı katar ve bir an önce yola çıkmalarını emreder.

Sorun şu ki görevleri *Annihilation Line*'ın ötesinde yer almaktadır. Yani Terminatörlerin bulduklari bütün insanları acımasızca yakıp yok ettiği ve çatışmaların en şiddetli yaşandığı bölgede… Dolayısıyla çatışmalar da buna oranla daha zorlu geçiyor bu sefer. Yapımcılar ana oyunun belki de en çok eleştirilen yanına el atıp Terminatörlerin yapay zekâsını ve dayanıklılığını arttırmış (Ama yanlarından yeterince uzaklaştık mı hâlâ peşimizi bırakıyorlar maalesef). Ek olarak işin içine plastik suratlı T-600'ler ve HK Centurion gibi yeni birimler eklenmiş. Elimiz armut toplamasın diye bize de bir-iki yeni silah vermişler.



Yaşamak istiyorsan benimle gel!

Bunların haricinde DLC'nin oynanışı ana oyunla aynı. Toplamda 5-6 saat sürüyor. Reese komutasında görevlere çıkıyor, irili ufaklı yan görevler yapıyor ve bu esnada Reese, Ferro ve Evans'ı daha yakından tanıyoruz. Ama onu asıl özel kılan şey açılış ve kapanış bölümleri. Sürprizlerini bozmamak için burada anlatmayacağım ama açılış bölümü son yıllarda kendimi en çaresiz hissettiğim oyun anlarından birini yaşattı bana. Kapanış bölümüyse ilk Terminatör filmini bağrına basanlar için çok özel bazı sahneler içeriyor. Oyunu bitirdikten sonra Kyle'ın kâbus sahnesini izlerseniz ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

Keşke her DLC böyle olsa. Keşke her film oyunu, her uyarlama kaynak materyale bu kadar sadık kalsa. Teyon'a ne kadar teşekkür etsek az. Şimdi gözler bu ekipten çıkacak Robocop oyununda…



- Harika hikâye
- Ondan da harika açılış bölümü
- Hepsinden harika final bölümü
- Terminatörlerin zorluğu arttırılmış

−

- Yapay zekâ hâlâ biraz kıt
- Grafikler hâlâ geçen nesilden kalma

8



Son Karar

Ana oyunu sevdiyseniz buna bayılacaksınız. Yok sevmediyseniz burada yeni bir şey yok

TÜR: FPS | **YAPIM:** Teyon | **DAĞITIM:** Reef Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+





TOM CLANCY'S

ALİ SEZGİN

RAINBOW SIX® EXTRACTION

A UBISOFT ORIGINAL

TOM CLANY İLE DÖRT İŞLEM (BÖLÜM 1)

Rainbow Six: Siege benim için her zaman bir başarı hikayesi olarak kalacak. Başta inceleyip, umutsuz olduğunu düşündüğüm bir oyun olmasına rağmen, Ubisoft yerinde müdahaleler ve giden oyuncuları geri kazanmakla kalmadı e-spor'dan sıradan oyunculara ciddi bir oyuncu kitlesini de toplamayı da başardı. Rick and Morty kostümleri, garip özellikli operatörler derken oyunun geldiği yer konusunda büyük bir ikilem ve tartışmalar var elbette. Yine de 7 yıllık bir oyun hâlâ iyisiyle kötüsüyle tartışılacak kadar önemseniyorsa bir şeyleri doğru yapıyor demektir. *Rainbow Six: Siege*'in dünyası üzerine kurulan Extraction bu o "doğru şeylerden" biri mi ciddi şüphelerim var ama ilginç bir girişim olduğu kesin.

Rainbow Six: Extraction üç kişi ortaklaşa oynanan, *Siege*'den sevdiğiniz operatörlerin Archean isimli uzaylı tehdidiyle farklı senaryolarda başa çıkması üzerine kurulu bir oyun. Bu oyunun neden bir *"Rainbow Six"* oyunu olduğu konusuna ise en fazla tahmin yönetebiliyorum. Bence öncuları çekecek tanıdık yüzlere ihtiyaç duyulduğunda el altında *Rainbow Six* en uygun adaydı ve buradan ilerlendi. Eğer Ubisoft tarafındaki kodamanlar o gün yatağın farklı tarafından kalksalardı belki de "Far Cry: Extraction" oynayacaktık kim bilir?

18 operatör var ama hat çekmiyor

Extraction değişik formasyonlar üzerinden tekrar edeceği düşünülerek yaratılmış bir oyun. Üç kişilik takımlar halinde uzaylı bölgelerine giriyor, oradaki üç bölgede bulunan üç farklı görevi tamamlayıp sağ salim bir şekilde alanı terk etmeye çalışıyorsunuz. Eğer geçtiğimiz aydaki *GTFO* incelemesini okuduysanız aslında oyun döngüsü aşağı yukarı aynı. Oyundaki uzaylı ırk Prothean'lar genel olarak insan operatörlerden daha güçlü ve dayanıklılar. Dolayısıyla kapı duvar indirerek yapılan topyekûn angajmanlarda ya galip geliyorlar ya da kullanılan operatörlere ciddi hasarlar verebiliyorlar. Bu yüzden biraz daha stratejik oynayarak bolca araştırma yapmak, diğer iki oyuncu ile saldırıları planlayıp haberleşmek daha önemli hale geliyor. Elbette operatörlerin özellikleri de burada çok önemli hale geliyor. Uzaylı dolu bir odayı Fuze ile

FİKİR GÜZEL AMA İSMİNDE "RAINBOW SIX" OLMASA DA ÇOK BİR ŞEY FARK ETMEZDİ GİBİ GELİYOR.



Kaçırılan operatörleri kurtarmak biraz sıkıntı. Ben adamı çekerken arkadaşlarım hem beni koruyor hem de kırmızı damarlarla gelen güçlendirmeleri engellemeye çalışıyorlar.

temizlemek ve Sledge ile yeni bir kaçış rotası açmak ve bunu koordine olarak halledebilmek bana göre oyunun asıl parladığı nokta olmuş.

Oyunda *Rainbow Six: Siege* ile tanıyıp sevdiğiniz toplamda 18 operatör mevcut. Bazıları aslına oldukça yakın olsa da çoğunun silahı veya özellikleri normal oyundakinden farklı. Örneğin Jager normalde patlayıcıları havada imha eden aktif savunma sistemine sahipken, burada bu sistem uzaylılara saldırıp kısa süre sonra şarj olan otomatik bir tarete dönüşmüş. Tachanka'nın bu oyunda çok işe yarayabilecek alev bombası atan tüfeği yerine artık kullanılmayan tareti var mesela. Aynı şekilde karakterlerin silahlarında da ufak farklılıklar var. Sledge gibi bazı operatörleri biraz seviye atlatınca getirmek mümkün olsa da günün sonunda elinizde çok sayıda alakasız silah kullanan operatör kalıyor.

Doğru okudunuz seviye atlamak yazdım. Oyundaki operatörler oynadıkça gelişebiliyorlar ve çoğu pasif olan özellikler kazanıyorlar. Bunlardan bazıları hareket hızı veya ekstra dayanıklılık gibi sıradan güçlendirmeler olsa da yeni ekipmanlar ve silahları açmak için de operatörlerle tekrar tekrar görevlere atılıp onları güçlendirmek önemli hale geliyor. Buna rağmen aynı karakterleri tekrar tekrar kullanıp bir anda dengesiz operatörler oluşmasına karşı zekice bir yol bulmayı da ihmal etmemişler. *Extraction*'ın asıl parladığı alan da bu. Normalde karakterlerinizin canı az ve her şey umduğunuz gibi gitmezse Prothean'lar mutlaka canınızı yakıyorlar. Dolayısıyla ayağının kiriyle görevden gelmiş adamı hop diye tekrar cepheye göndermek mümkün olmayabiliyor. Eğer belirli bir seviyenin üstünde hasar almışsa yaralı sayılıyor ve siz görevleri tamamlayıp sağlık puanı alana kadar tekrar sahaya inemiyor.

Diyelim ki görevi tamamlayamadınız ve operatörünüz etkisiz hale geldi. Bu durumda o karakter görev esnasında bir çeşit koruyucu köpükle kaplanıp, korumaya alınmış oluyor. Onu tekrar seçemeseniz de ilerleyen senaryolarda ilgili operatörü kurtarmaya dayalı bir görev ile o kişiyi tekrar saflarınıza katmanız mümkün hale geliyor. Bu durum canınızı sıkmasın kurtarma görevleri genel olarak eğlenceliler ve kaybettiğiniz karakterlere kısa sürede yeniden kavuşabiliyorsunuz.

Kontrollü kaos

Zaten üç oyuncunun üçü de ölmezse bu senaryonun gerçekleşme ihtimali son derece düşük sayılır. Çünkü çalışamaz hale gelen oyuncuları takım arkadaşları her haritada üç tane bulunan çıkış noktalarından birine teslim ederek, yaralı olarak da olsa oyunda kalmalarını sağlayabiliyorlar. Çıkış noktası demişken şunu da eklemesem olmaz: Her operasyonda üç alt görev var ve bu görevler arasında istediğiniz zaman helikopter noktalarına giderek çıkış yapabiliyorsunuz. Oyunda ustalaştıkça karakterinizin kurşununun bitmesi veya yaralanmaları gibi durumlarda büyük ihtimalle yakalanacaklarını az çok anlıyorsunuz ve çıkmak o kadar da kötü bir fikir gibi gelmiyor. Şahsen ben özellikle zorluğun daha yüksek olduğu haritaların ortasında bol bol kaçmak zorunda kaldım. *Extraction*'ın zorluğu düşünülünce zaten yapacak fazla bir şey de olmuyor.





RAINBOW SIX: QUARANTINE

Oyun sektöründe ileriyi görmek her zaman zordur. Yine de kimsenin Ubisoft'u milyarlarca insanı tehdit eden bir virüsü öngöremediği için suçlayabileceğini sanmıyorum. Extraction ilk olarak Quarantine adıyla duyurulmuş olsa da salgın sonrası mevcut şartlarda kimsenin adı karantina olan bir oyunu almasına ihtimal vermiyorum. Extraction da oyunun sistemine uygun, fena olmayan bir tercih olmuş o açıdan.



Uzaylıların zayıf noktaları sarı sarı parlıyor. Bu sisteme alıştıktan sonra kim gelirse gelsin birkaç kurşunda indirebilirsiniz.

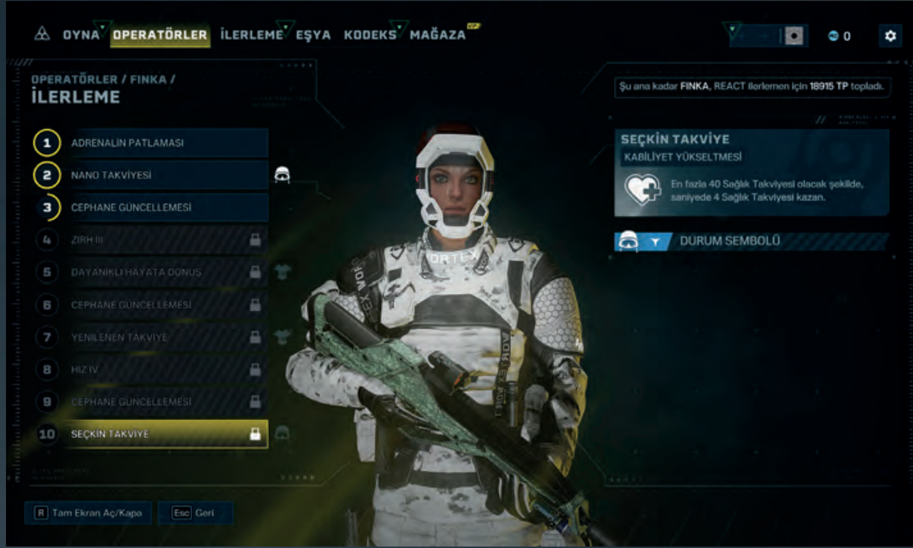
Oyunun zorluğuyla başa çıkmanın yolu söylediğim üzere iyi planlamadan geçiyor. Normalde *Rainbow Six: Siege*'de susturucular sadece kameraları hızlıca halletmek ve düşman araçlarını aradan çıkarmak için kullanılırken bu oyunda neredeyse her noktada susturuculara ihtiyaç duyacaksınız. Zaten bazı pompalı tüfekler ve aşırı güçlü tabancalar haricinde susturucu eklentisi olmayan silah yok gibi bir şey. Archean'lar güçlüler güçlü olmasına ama eğer sizi beklemiyorlarsa üstelerinden gelmek o kadar zor değil. Hemen hemen hepsinin zayıf bir noktası var ve buraya yapılan herhangi bir vuruşta o uzaylıyı tek vuruşta haklamak mümkün hale geliyor. Eğer olur da sizi fark ederlerse çoğu zaman o zayıf noktayı kapatarak üzerinize geliyorlar. Böyle olunca da ya gereğinden fazla kurşun harcayarak zayıf düşecek ya da bir arkadaşınızı o düşmanı halletmek üzere tehlikeli bir açıya geçirmeye zorlayacaksınız. İki türlü de planlar bir kez rayından çıktıktan sonra toparlamak o kadar da mümkün olmayabiliyor.

Cesur ama korkak bir yapım

Eğer yapmamanız gereken bir şey yapıyor veya yanlış bir odaya giriyorsanız mutlaka bir sıkıntı oluyor. Uzaylılar sizi gördüklerinde biraz duraksayıp ardından arkadaşlarını uyarmak için oldukça gürültülü bir çığlık atıyorlar. Bunun sonucunda da duvarlarda Arcehan doğuran keseler aktif hale geliyor ve onları temizleyene kadar sonsuz sayıda uzaylı ile boğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Oyundaki tek tehdit uzaylıların kendisi de değil zaten, küflü zeminler operatörleri yavaşlatırken, kör eden dokunaçlar, yapıştıktan sonra patlayan mayınlar falan derken o keseleri öldürmeye giderken bile haşat olmak fazlasıyla mümkün olmuş.

Extraction'a bu şekilde baktığımda açıkçası en büyük eleştirim operatörler üzerinden olacak. Oyuncular elbette sevdikleri karakterleri kullanabilmeyi isterler ama bunların sahip olduğu özelliklerin de oyunda anlamlı olması gerekiyor. Vigil mesela inanılmaz etkili. Görünmez olup tehlikeli noktalardan geçip görevleri tamamlayabiliyor veya arkasına geçtiği uzaylıları tek vuruşta haklayabiliyor. *Siege*'in aşırı güçlü operatörlerinden Ela ise baya kedi gibi olmuş. Silahının kötü olmasının ötesinde patladığında çevresindekileri sersemleten Grzmot bombasının bir değeri yok mesela. Çünkü o kadar uzaylı geliyor ki bir bomba sayesinde 3-5 düşmanı haklamanın öyle aman aman anlamı olmuyor. Aynı





« Operatörler başarılı her görevle birlikte daha çok güçleniyorlar. Özelliklerini daha etkin kullanan, daha dayanıklı karakterlerle daha zor bölgeleri temizlemek mümkün oluyor.





Düşmanları onlar sizi fark etmeden halletmeye bakın.

şekilde Nomad'da öyle, zırhı sadece düşen takım arkadaşlarının sağ kalmasını sağlayan Rook'da öyle… Bütün karakterlerin dengeli olması elbette ki söz konusu değil ama en azından oyunda bu karakterlerin de işe yaradığı küçük oynanış elementleri olsaymış. Sırf oyunda olsun diye Nomad ve Ela gibi karakterleri üzerinde çok da düşünmeden koymanın anlamı yok.

Yazının başında *Far Cry: Extraction* esprisini boşuna yapmadım aslında. *Rainbow Six: Siege*'in tutma nedeni oyun dahilinde kullandığı harika mekaniklerdi. Yıkılabilir duvarlar, barikat sistemi ve bunlara bağlı çalışan onca oyun mekaniği her çatışmanın ilginç ve farklı ilerlemesine imkân veriyordu. *Extraction* dahilinde o esneklik ne yazık ki yok. Elbette yıkılabilir yüzeyler ve barikat sistemi var ama oyuna etmeleri gerektiği kadar etki edemiyorlar. Kendinizi riske atıp kurması 3-4 saniye süren çelik barikat duvarları kuruyorsunuz ama sonrasında 3 saniyeye kalmadan uzaylının biri gelip duvarı patlatıyor. Aynı şekilde kırılabilir duvarları fener sayesinde görüp, düşmanları duvar arkasından haklamak keyifli ama bu da tam anlamıyla bir oyun mekaniği olmamış. Daha çok "bakın ne kadar da havalı" hissiyatı var. Ben şahsen oyunun biraz daha hazırlık yapma ve duvar kırarak alan yaratma teması üzerinde olmasını isterdim. Bu şekilde *Rainbow Six: Siege*'i sadece adı ve altyapısı üzerinden kullanan bir oyun havası veriliyor.

Bunun böyle olması da oyunun yeniden oynanabilirliğini biraz olsun etkiliyor. Aynı haritalarda modüler olarak değişen yapılar oyunu yeterince taze tutmuyor çünkü bölüm tasarımı güçlendirme ve savunma yaratma mekaniklerini çok da iyi kullanmıyor. *Siege*'de yapabileceğim onlarca yaratıcı savunma ve saldırı planı varken, *Extraction*'da aynı görevleri farklı sıralarda yapmanın ötesinde geçilmemesi bende hayal kırıklığı yarattı.

Buna rağmen *Rainbow Six: Extraction* iki arkadaşınızı yanınıza alıp oynayabileceğiniz sağlam oyunlardan biri olmuş. Uzun süreli oynamaya uygun olmaması ve biraz da fazla tekrar etmesi gibi sıkıntıları var ama bunlar da göz ardı edilmeyecek eksikler sayılmazlar. Eğer arkadaşlarınızla kendinizi gereceğiniz, bolca konuşacağınız, çoğu zaman da yarı yolda pes edeceğiniz zor bir FPS arıyorsanız bence *Extraction*'da hayat var. Benim için oyunun yarısı keyif almam yarısı da yapımda verilen kararları bir *Siege* fanatiği olarak sorgulamamla geçtiği için belki de oyuna hakkını vermemişimdir. *Extraction*'ın FPS Dark Souls'u olmaya çalışan tarzının eminim ki ciddi bir hayran kitlesi olacaktır.



- **Yaralanma ve kurtarma mekanikleri güzel**
- **Sessiz oynanış fazlasıyla tatmin edici**
- **Silah fizikleri ve hissiyat Siege'in aynısı**

—

- **İyi içerikler için fazla kasmak gerekiyor**
- **Barikat sistemi ve kırılabilir duvarlar çok iyi kullanılmamış**
- **Görevler tekrar ediyor**
- **Yabancılarla oynamaya uygun değil**

7.5



Son Karar

Rainbow Six: Extraction cesur bir yapım mı yoksa Tom Clancy'nin etinden sütünden faydalanma girişimi mi emin olmak zor. Yine de ortada kötü bir ürün yok sadece biraz fazla sıradan.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM/DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 179 (Epic, Ubisoft) 450 TL (XBL, PSN), Game Pass'e dahil | **YAŞ SINIRI:** 16+

Nereye baksam onu görüy--Aaa!!!







FAR CRY 6 PAGAN: CONTROL

Olayları bir de benden dinleyin!

OĞUZ ERDOĞAN

Sürekli kendini tekrar etmesiyle büyük eleştiriler alan Far Cry serisi adeta bunlara cevap olarak daha da kendini tekrar ettirecek üç ek paket duyurmuştu. Delilik tanımına harfiyen uyan ilk ek pakette Vaas'ın zihninden kaçmaya çalışırken olaylara biraz da onun trajik geçmişi üzerinden bakma şansına erişmiştik. Şimdi *Far Cry 4*'ün ikonik kötüsü Pagan Min'in zihninden kaçarken olaylara Pagan'ın çerçevesinden bakıyoruz ama Vaas kadar empati yaptırılmaya çalışılmamış. Çünkü Pagan'ın egosu ve alter egosu geçmişinde yaptığı şeylerden çok da pişman değil, sadece suçu başkalarının üzerine atmak istiyor.

İşte tam bu noktada Pagan›ın belki de hayatta en çok değer verdiği insan Lakshmana Min devreye giriyor. İkinci doğum günü öncesinde *Far Cry 4*'teki ana karakter olan Ajay'in babası Mohan Ghale tarafından öldürülen Lakshmana, babası için çok fazla anlam ifade ediyor. Pagan'ın delirmesindeki en kilit olay da yine bu cinayet. Yani Vaas ile zorla yaptırılmaya çalışılan empati burada zaten Max Payne-vari bir öyküyle sizi yakalıyor. Ayrıca Pagan Min'i seslendiren ismin yine Troy Baker olması ve bu dramı şahane repliklerle süslemesiyle bir anda Pagan'ın öyküsünü onun tarafından dinlemeye başlıyorsunuz.

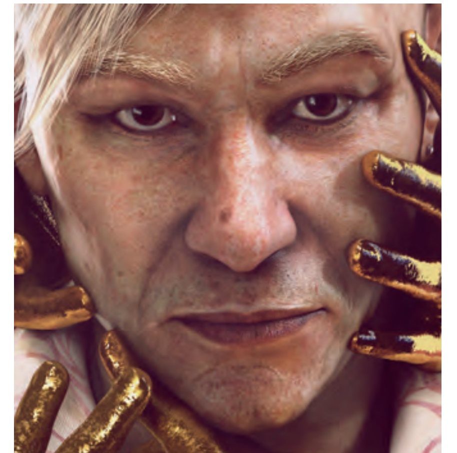
Hataları gizlemek varken yüzleşmek niye?

Oynanış mekanikleri olarak Vaas DLC'siyle birebir aynı olan Pagan: Control'de farklı olan şey izlediğiniz yol. Vaas'ta bıçak parçaları toplarken Pagan için daha anlamlı bir yol seçilmiş. Yüksek egosu ve intikam hırsıyla yaptıklarından pek de pişman olmayan Pagan'ın zihninden kaçmak için üç tane maske parçası bulmanız gerekiyor. Bu maskelerin sembolize ettiği olay ise hataları gizlemek. Hatta her parça sonrasında bir geçmiş sahne karşınıza çıkıyor ve eğer *Far Cry 4*'ü oynadıysanız bu sahnelerin bazılarının gerçeği yansıtmadığını fark ediyorsunuz. Yani Pagan kendi kafasında bile gerçekliği değiştirip kendini haklı çıkartacak bir senaryo kurmuş bile. Bu farklılıktan çıkan içsel çatışmalar epey eğlenceli olmuş. Pagan'ın alter egosu Tyrant ile sürekli kapışması da bu çatışmanın en güzel sonuçlarından birisi.

Sadece üç tane maske parçası değil, harita içerisinde de Pagan'ın geçmişine dair bolca hikâye de yer alıyor. Özellikle her ölüşte sıfırlanan ve Pagan Min heykelini tamir etmeyle açılan bir görev silsilesinde Pagan Min'in kızı, kendisi, babası ve eski sevgilisi Ishwari ile olan geçmişine tanıklık edebiliyorsunuz. Böylece ölünce üzerinizden düşen güzelim eşyalara ve bonuslara en azından şık bir teselli bulabiliyorsunuz. Her ne kadar öldükten sonra yine birebir aynı şeyleri yapmak zorunda olmak insanı fıttırmaya doğru sürüklese de bir psikopatın zihninden kaçmaya çalıştığınız için bu konuyu da anlayışla karşılayacağınızı düşünüyorum.

Respect, +Rep

Vaas ek paketinde düşmanlardan ve sandıklardan düşen para birimine doğrudan Cash denmişti. Pagan için para çok fazla bir anlam ifade etmediği için yine aynı şekilde elde ettiğimiz para biriminin adı "respect", yani saygı olarak değiştirilmiş. Ancak saygının yaptığı iş de parayla aynı. Bir sonraki denemeniz için ya silahlarınızı ya da kendinizi geliştirmek için harcıyorsunuz. Yani Pagan bilinç altında saygıyla parayı da satın almış. Ya da parayla saygıyı mı satın almış oluyor, bilemedim Pagan›ı anlamaya çalışırken kafam karıştı.







Far Cry 4'ü sevenler için bolca referans da oyuna gizlenmiş. Özellikle epey uğraş gerektiren radyo kuleleri görevine referans yapan bir bölüm var ki beni çok güldürdü. Sürekli Pagan Min propagandası yapan bir radyo en nihayetinde Pagan'ın kafasını şişiriyor ve bu işte bir yanlışlık olduğunun farkına varıyor. Ajay ile tırmandığımız kuleler gibi bir kuleye tırmanıp radyoyu kapatınca ise oyun size güzel bir bonus veriyor. Ayrıca kuleye tırmanırken bulacağınız sandıklar da işin bir diğer güzel kısmı.

Golden Path nefreti

Pagan Min'in hayatına ciddi etki yaratmış isimleri bu ek pakette bölüm sonu canavarı olarak görüyoruz. *Far Cry 4*'te Ajay'in düşmanlarından olan Yuma Lau ve doğal olarak Mohan Ghale en çetin dövüşleri sunuyor. Özellikle Yuma'nın ateş silahından mümkün olduğunca uzak durmakta fayda var; bir anda can barını eritiveriyor. Golden Path ile sürekli mücadele halinde olan Pagan ile Mohan arasındaki düşmanlığın iyice alevlendiği bir dönemi anlatan maske göreviyse Pagan'ın delirdiği zaman neler yapabileceğinin en güzel kanıtı. Evleri yakmakla başlayan görevin sonunda Mohan'ı da öldürüp maske parçasına kavuşuyoruz. Ancak bu noktada Mohan'la işimiz bitmiyor.

Yuma Lau'yu birtakım halüsinasyonların da etkisiyle *Far Cry 4*'te feci şekilde öldürmüştük. Onun kaybı Pagan'ı ciddi bir suçluluk psikolojisine sevk etmiş. Öyle ki hayatı boyunca yaptığı en büyük hataları bile gizlemenin yolunu arayan Pagan, Durgesh hapishanesine gidip Yuma'yla yüzleşiyor. Yuma'nın hayalindeki güçlü ve ihtişamlı Pagan Min imajını geri kazandıktan sonra Yuma'yı son bir kez daha öldürerek vicdanını rahatlatmak Pagan'a güzel bir terapi oluyor. Her ne kadar Yuma ile de daha işimiz bitmese de Pagan ilk öldürmesinden sonra Yuma vizyonuna daha farklı bir perspektiften bakmaya başlıyor.

Aradığın güç içinde…

Tam maskeleri topladık, Pagan'ı hayalindeki mutlu aile tablosuna kavuşturacağız derken tıpkı Vaas'ta olduğu gibi son bir büyük cümbüş bizleri bekliyor. İşte bu noktada oyunun tüm bossları yandaşlarıyla birlikte dalga dalga üzerinize gelip son bir intikam almak istiyorlar. Hepsinin başında da Tyrant yer alıyor. Vaas'ın ablasıyla olan deliliği burada Pagan'ın kendi iç hesaplaşmasına dönüyor ve son dövüş çok daha dar bir alanda yapılıyor. Yine tıpkı Vaas ek paketi gibi herkesi yendikten sonra mutlu sona gitmek sizin elinizde ama devam edip başka bir yol da izleyebilirsiniz. Ubisoft'un sizden istediği DEFALARCA bütün bölümleri tekrar tekrar tekrar oynayıp yeni sonları açmanız ama hangimizin bu kadar tahammülü var orası büyük bir soru işareti...

Şimdi ufukta favori *Far Cry* karakterim Joseph "Father" Seed'in bilinçaltından kaçacağımız son bir ek paket kaldı. Vaas beni pek tatmin etmemişti ama Pagan Min çok daha eğlenceli ve karanlık bir zihne sahip olduğu için daha çok eğlendim. Father ile birlikte duyurulan üç ek paket de tamamlanmış olacak ve *Far Cry 6* misyonunu dolduracak.

YAPIMCI: Ubisoft Montreal | **YAYINCI:** Ubisoft | **TÜR:** FPS/Roguelike

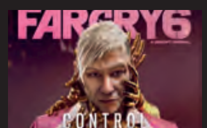


- Pagan'ın kendini, kendine aklamak için giriştiği yolları görmek epey keyifli
- Bir önceki DLC'de olduğu gibi roguelike/Far Cry birleşmesi tuhaf ama eğlenceli

–

- Bir önceki DLC'de olduğu gibi ilk seferden sonra yine mütemadiyen kendini tekrar ediyor
- Daha az olsa da tam manasıyla bir psikopat ile empati yapmaya başlıyorsunuz
- Pagan Min'in geçmişini biraz öğrenmek için bile defalarca ölüp, defalarca aynı şeyleri yapmak zorundasınız

6.5



Son Karar

Joseph "Father" Seed gelene kadar Pagan'ın delilikleriyle de uğraştık. Halen ilk iki DLC parasını tam anlamıyla hak etmiyor. Father gelince belki üçlü paket bir anlam ifade edebilir.





EXPEDITIONS: ROME

Dostlar, Romalılar! N'abersiniz?!

ARES AYBAR

Medeniyet, demokrasi, savaş, mühendislik, sanat, şarap ve eğlence… Birçok konuda döneminin fersahlarca önünde olan Roma İmparatorluğu'na hayran olmamak elde değil. Bazı modern olguların temelini oluşturan imparatorluğun ömrü 1000 yıldan fazla sürünce günümüz dünyasına yansıyan etkileri de haliyle kaçınılmaz oluyor. Bu kadar uzun süren ve dönemin koşullarının ötesinde kendilerince "demokrasi" anlayışını oturtmaya çalışırken insan faktörünü yeterince önemsemedikleri için onlarca büyük entrikayla çalkalanan efsane imparatorluk.

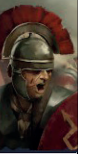
Politik entrikalar sonucu babasını kaybeden ve ailesinden uzaklaşmak zorunda kalan çiçeği burnunda bir gençle oyuna başlıyoruz. Annesinin yardımıyla kendisine ayarlanan Roma'dan kaçış planında usta savaşçı Caeso, akıl hocası Syneros ve bağımsızlığını yeni kazanmış eski Gladyatör Bestia Tabat ile ne yapmamız ve nasıl davranmamız gerektiğini konuşken durumu anlamaya çalışıyoruz. Yolculuğumuz asıl amacı güvende olmak gibi görünse de içten içe intikam ve ailesinin içinde bulunduğu durumu düzeltmeyi hedefleyen karakterimize isim vermemiz, ünlü Romalı ailelerin soyadlarından birini seçmemiz ve sonrasında kendisine has bir özellik tanımlamamız gerekiyor.

Birkaç tane resim arasından karakterimizin tipine karar verdikten sonra oyun içi görünüşünü yine kısıtlı seçenekler arasından oluşturuyoruz. Sonrasında sözde uzun vadede oyun içi diyalogları etkileyecek ve bazı konularda bize kolaylık sağlayacak karakteristik özelliğini belirlememiz isteniyor. Otoriter bir karakter olarak işleri yoluna koymaya yarayan Ethos, mantıklı argümanlarla karşı tarafı ikna etme becerisi Logos ve çakallık peşinde koşmamızı sağlayacak Pathos arasından seçiminizi yapabilirsiniz. Açıkçası verilecek bu kararın uzun vadede oyunun gidişatını pek de etkilediği yok. Bazı durumlarda savaşmadan işi halletmek ya da daha az para harcayarak satın almak istediğinizi elde etmek gibi dolaylı konularda işinize yarayabiliyor. Oyun sırasında seçmediğiniz için kapalı olan seçenekleri gördüğünüzde bana hak vereceksinizdir. Ben politik tartışmalarda yardımcı olur diye düşündüğüm ve kendi karakterime en çok onu yakıştırdığım için Logos'u tercih ettim. Gerçek hayatta hiç beceremediğim pazarlık konusunda çok yardımı dokunduğu için memnunum.

Temel oyun tarzını anlamaya yarayan birkaç kısa diyalog ve bir savaş sekansından sonra karakter yaratmanın son ve asıl sorusu karşımıza çıkıyor. Karakterimizin sınıfını belirlememiz için bize 4 tane seçenek sunuluyor. Ağır zırhlarla kapı gibi dayanıklı ve bir o kadarda güçlü Princeps, hız ve gücü bir arada bulunduran Veles, uzak mesafe uzmanı okçu sınıfı Sagittarius ve destek sınıfı Triarius arasından oyun tarzınıza en uygununu seçebilirsiniz. Her sınıfın üçer adet de alt sınıfı ve karakteriniz seviye atladığında kazanacağınız yetenek puanlarını harcayacağınız yetenek ağaçları bulunuyor. Seçim sırasında bu alt sınıfların da özel-



Dar alanda kısa savaşmalar.



Sınıflar ve Yetenekler

Oynayış tarzına göre değişebilecek bu konuda yine de başlangıç için işinizi kolaylaştıracak birkaç öneride bulunmak isterim.

Princeps sınıfı karakterler için ekibinizi koruyacak bir tank görevi gören Defenders alt sınıfı yararlı olabilir. Veles sınıfı ise Brawler hareket yetenekleri destekli Assasin alt sınıfıyla takımın en önemli elemanı olacaktır. Alan kontrolü konusunda da etkili Marksman alt sınıfı ağırlıklı bir Sagittarius savaş sırasında kritik katkılar sağlayabilir. Triarius karakterler için ise tercihiniz açık ara Medics alt sınıfı olmalı. İyileştirme, negatif etkileri kaldırma ve etkisiz hale gelmiş savaşçıları aya kaldırma gibi önemli yetenekleri hayat kurtaracaktır.

Karakterlerin kullandığı silahlara göre de farklı yeteneklerin açıldığını atlamamak gerekiyor. Her silah tanımlamasından sonra işinize yarayacak en uygun 3 özelliği seçmeyi unutmayın.









Kütüphaneme yükledim 1 tane, açtım oynadım 1000 tane

liklerini okuyarak seçiminizi yapabilir, hatta uzun vadede nasıl bir gelişim izleyeceğinizi planlayabilirsiniz. Hikâyenin başından itibaren yanınızda bulunan 4 yoldaşınız farklı sınıflara ait olduğu için yapacağınız seçimi yaparken sizi zorlamamayı tercih etmişler. Destek ve okçu sınıfı olup da olaylardan uzak kalmak veya savaşlarda en önde olup bütün eziyete de katlanmak istemediğim için Veles'in uygun olduğuna karar verdim. Her sınıf için naçizane önerilerim burada bir yerlerde olmalı.

Klasik başlangıçlar

Babasının yakın dostuna ulaşmanın asıl nedeni güvende olmak gibi görünse de Lucius Licinus Lucullus'tan öğreneceğimiz çok şey var. Evet, bu tanıdık ve ünlü isim gerçek tarihten oyuna aktarılmış karakterlerden bir tanesi. Pontus kralı Mithradates'e karşı savaşıyla tanınan Lucullus'un yanına işte tam da bu savaşın hazırlıkları öncesinde ulaşacağız. Dolayısıyla annemizin Syneros'la birlikte yönlendirdiği genç delikanlının önemli bir lidere dönüşme planının ilk adımı bu şekilde atılacak. Kendisinden savaşmayı ve politikayı öğrenecek, aynı zamanda onun bu önemli savaşında yardımcısı olarak tarihin akışına katkıda bulunacağız.



Bol konuşmalarla bezenmiş ara videolar sayesinde hikâyenin içine çekilmeye başladığımız noktada fark ediyoruz ki oyun geneliyle ilgili her şeyi öğrenmişiz. Ekibimizle birlikte kendimizi ve lejyonumuzu yönettiğimiz ana harita ve lejyonumuzla ilgili çeşitli geliştirmeler yapabildiğimiz konaklama alanı karakol arayüzleri oyunun geçtiği iki temel ekran diyebiliriz. Her ikisinde de uzun diyaloglar sizi bekliyor.



Bunların yanı sıra orduların katıldığı büyük savaşların olduğu kuşbakışı bir savaş haritası ve oyunun en can alıcı kısmı sıra tabanlı stratejiye dönülen küçük ekiplerin karşı karşıya geldiği mini savaşlar bulunuyor.

Oyunun önemli bir bölümünü kapsayan diyaloglar belki de ilk bahsedilmesi gereken konu. Ziyaret ettiğiniz şehirlerde karakolunuzda ya da ana haritada yolculuk sırasında karşılaştığınız kişilerle konuşuyorsunuz. Genelde uzun sayılmayacak bu konuşmaların tek sıkıcı kısmı birkaç cümlede bir ilerlemek için tıklama zorunluluğu. Akıcılığa ket vuran bu durum bir süre sonra bayabiliyor. Öte yandan sohbetler sırasında önemli bilgiler edindiğiniz veya size sorulan soruya cevap vermeniz gerekeceği için gaza gelip sohbetleri hızlıca geçmeye çalışmayacaksınızdır. Hoş, özellikle sizden karar vermenizi istenilen noktada siz sadece "-mış gibi" yapıyorsunuz. Seçtiğiniz cevaba bağlı olarak konuşma yine istenilen noktaya ilerliyor. Örneğin hemen intikam almak istediğinizi belirttiğinizde sakin olup akıllıca davranmamız gerektiği tavsiye edilirken intikama sıra geleceğini söylediğinizde çok mantıklı cevabı alarak pohpohlanıyorsunuz. Seçenekler arasında verdiğiniz her karara göre takımınızdakilerin size karşı olan fikirlerinde değişim oluyor. Öte yandan birçok savaşta omuz omuza mücadele ettikten sonra söylediğiniz birkaç cümle yüzünden herhangi bir negatif durumla karşılaşacağınızı düşünmüyorum. En azından benim için herhangi bir etkisi olmadığını söyleyebilirim. Oyunu hızla bitirmek için başında soru işareti olan ve sizin ekstra bilgi almanızı sağlayan seçenekleri atlamayı da düşünebilirsiniz ancak geneli anlamak için her şeyi okumak en mantıklısı.

Ana harita ekranında hikâye gereği konumlandırılmış savaşa dahil olmayan yerleşimler, fethedilmeyi bekleyen şehirler, her şehrin içinde karakolunuzu geliştirmenizi sağlayacak doğal kaynak alanları ve rastgele çıkan tekrarlanabilir lejyon görevleri bulunuyor. Şehirleri kazanılmış bir savaş sonrasında ele geçiriyor, hemen arkasından yapılması gereken özel görev sayesinde o bölgeyi pasifleştiriyor, böylelikle bölgedeki doğal kaynak alanlarına hâkim olabiliyorsunuz. Ayrıca ana haritada yolculuk yaparken birden beliren mini durumlara cevap vermeniz gerekebiliyor. Örneğin biraz ötede alelacele terk edildiği için geride eşya bırakılan bir kamp alanı gördüğünüz anlatıldıktan sonra değerli eşyaları almayı ya da almamayı seçiyorsunuz. Başka bir örnek de içine girdiğiniz ormanın giderek daha kasvetli bir alana dönüştüğü durumda devam etmeye ya da geri dönmeye karar vermek. Böyle ufak kararlar sonrasında birkaç eşya kazanıp kaybedebiliyorsunuz. Risk aldığım kararların neredeyse hepsinde ekipten birinin yaralandığını belirtmek isterim.

Karakola giriş yaptıktan sonra karakterlerle sohbet edebiliyor, mini savaş antrenmanı yapabiliyor ya da çeşitli yapılarla etkileşime girebiliyorsunuz. Bu yapılar içerisinde öncelik vermeniz gerekenler silah, zırh ve savaş malzemesi üretip geliştirebildiğiniz Armory, yeni savaş taktiklerinin açıldığı Workshop ve yaralılarınızı iyileşmesi için bırakabileceğiniz Dispansery.

Lejyon savaşları için öyle detaylı grafikler hazırlanmamış. Tıpkı diyaloglarda olduğu gibi işlevsel ve temel bir görünüm söz konusu. Savaş sırasında şekiller üzerinden dönen bilgiler ve kuşbakışı bir görünüm mevcut. (FM serisini hala 2D oynayanlara selam olsun!) Savaşa başlamadan önce ekibinize kattığınız dört kumandandan birini lejyonun başına atıyorsunuz. Size gösterilen hayatta kalma yüzdesi, tahmini adam kaybı ve ganimet bilgilerine bakarak en doğru komutanı seçebilirsiniz. Savaş sırasında giriş, gelişme ve sonuç anlarında karşımıza çıkan 3 seçenekten birini seçmemiz gerekiyor. Her seçeneğin artı ve eksi etkileri olabiliyor. Örneğin düzenli formasyonda savaşa başlamak istediğinizde defansınız artarken, dağınık ve daha cesur dizilişte askerlerin moralini arttırabiliyorsunuz. Buna bağlı olarak savaş sırasında kaybınız, askerlerin performansı ve nihayetinde savaşın sonucu değişebiliyor.

Mini savaşların bir anlamı olmalı

Favorim olan en önemli konu ise mini savaşlar. Bu savaşların bazılarında hikâye gereği ana karakterlerin bulunması gerekirken, bazı yan görevler içinde yakın çevrenizden bir kişinin liderliğinde paralı yardımcılarınızı gönderiyorsunuz. Haritasına göre belirlenen başlangıç noktalarına savaşçıları yerleştirdikten sonra oyununuz güzel bir sıra tabanlı stratejiye dönüyor. Savaşçılarınızı kapasiteleri dahilinde hareket ettiriyor ve bazen bir yeri yakmaya bazen de etraftaki düşmanları







» Birbirinden farklı üç kararın genel oyuna etkisi olmasa da yaratmak istediğiniz karaktere uygun davranmak eğlenceli oluyor.

ortadan kaldırmaya çalışıyorsunuz. Kimi savaşlar çok kolay geldi, kimileri ise takımı en uygun kişilerle oluşturabilmek için kafa patlatmamı sağladı. En başından beri yanınızda olan karakterlerin yanı sıra yolculuğunuz sırasında ekibinize katılanlar ve sizin parayla takımınıza eklediğiniz kişilerin çeşitliliği sayesinde her duruma uyum sağlayabiliyorsunuz. Ayrıca bazı savaşlarda yardımınıza koşan destek ekipleri hayat kurtarabiliyor. Hoş, bazen herkes ileride kapışırken yapay zekanın kontrol ettiği iki askerin de arkada bir yerlerde gereksiz bir engeli patlamaya çalışması derin bir of çekmenize neden olabiliyor.

Rome

Roma dönemini anlatan bir oyundan bu kadar konuşmuşken klasikleşmiş Rome dizisinden bahsetmemek olmazdı. 2 sezonluk mini diziyi hâlâ izlememiş son üç beş kişiye öneriyor, diğerlerine de "Ne diziydi ama!" demek istiyorum. Genelin aksine Titus Pullo'yu da bir türlü sevememiştim.

Oyunun tarzı gereği detaylı grafiklerin kalitesi ve genel olarak animasyonlar rahatsız etmiyor. Hoşuma gitmeyen konular sadece genel geçer mantık hataları diyebilirim. Daha hemen oyunun başlarında havadan sudan konuşurken kendinizi lejyonun başında bulmanız ilginç bir durum. İyileşsin diye karakolda bıraktığınız karakterin hikâye gereği birden yanınızda belirip konuşmaya katılması ise sanırım en hoşuma gitmeyen durum oldu. Genel mantığın oturmadığı bu anlar ise tahmin edebilirsiniz ki yazılan hikâyenin devamlılığı için gerekli. Bir diğer negatif konu ise biraz daha kişisel. F9 tuşuna atanmış hızlı yükleme kısa yolunu oyunu açar açmaz kaldırın. Uzunca süren zorlu bir savaştan sonra heyecanla kaydetme tuşu yerine bu tuşa bastığınızda son (otomatik) kayıt dosyasına bağlı olarak savaş başlangıcına döndüğünüzü görünce soğuk kış gününde balkona çıkıp bağırmak isteyebilirsiniz. Böyle kısa yol olmaz olsun!

Eski dostlar unutulmaz

Bu kadar farklı elementi barındıran karışık bir oyunda ana hikâyeden kopmuyorsunuz. Üstelik yan karakterlerin hikâyeleriyle süslenmiş mini görevler sayesinde bir baktım ki bütün ekibi benimsemişim. Genel olarak zevki kaçırmamak için ana hikâyenin gelişiminden detaylar vermek istemesem de bu anekdotu anlatmam gerektiğini düşünüyorum: İlk kısım bittikten sonra Roma'ya döndüğümüzde olaylar gelişiyor ve ekibi yeniden toplamamız gerekiyor. O an çok heyecanlandığımı ve "eski" günlerdeki gibi herkesin bir arada olduğu yeni bir maceraya yelken açacağımız için mutlu olduğumu fark ettim.

Yunan şehirlerinin olduğu Anadolu topraklarında başlayan yolculuğumuz Kuzey Afrika ve Galya'ya kadar uzanıyor. Yeni bölgelerde yeni karakterle tanışıyor ve ekiptekilerin kişisel yolculuğunu gözlemleyebiliyorsunuz. Bölgeye ait yeni parametreler oyuna eklenmesi ise oyunu sıkıcı bir tekrara düşmekten kurtarmış. Örneğin hikâyenin işine Mısır dahil olduğunda şimdiye kadar rasyonel olan hikâyeye mistik elementler ekleniyor.

Uzun, detaylı, yorucu ama bir o kadar da eğlenceli bir strateji oyunu Expeditions: Rome. Serinin önceki oyunlarında oluşturduğu temelin üzerine daha büyük ekip ve güncel teknoloji sayesinde oturaklı bir oyun ortaya çıkmış. Ufak tefek mantık hatalarını göz ardı ederek keyif almaya bakıyorsanız kaçırılmaması gereken bir hikâye.

TÜR: Strateji, RYO | **YAPIM:** Logic Artists | **DAĞITIM:** THQ Nordic
DİJİTAL İNDİRME: 210 TL (Steam, Epic Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+



- Oyun içinde oyun.
- Hikâye sizi içine çekiyor.
- Güzel yaratılmış yan karakterler
- Sıra tabanlı bölüm dinamikleri
- Entrika ve politika!



- Temel mantık hataları
- Aşırı tekdüze bir oynanış.

7



Son Karar

Roma İmparatorluğu'nda strateji ve RYO elementleriyle güzel bir yolculuk.



Optimizasyonu sıkıntılı olsa da görselliği güçlü bir oyun Scarf.

SCARF

Atkı mı, eşarp mı derken ejderha çıktı!

ENGİN VURAL

Çok fazla oyun çıkıyor ve doğal olarak hepsini takip etmek gibi bir imkân bulunmuyor. Peki bu kadar fazla oyunun arasında hangi birisine bakacağımızı nasıl tespit edeceğiz? Buna verebilecek bir cevabım var mı, açıkçası pek emin değilim.

Bu incelemeye başlarken de zihnimde bu konuyla ilgili bazı sorular canlanıverdi. Normal şartlarda bir oyunu diğerine tercih etmemizi sağlayan nedir? Bunca oyun içerisinden hangisini oynayacağımızı belirleyen faktörler neler? Neredeyse aynı düzeyde başarılı/başarısız iki oyundan neden A oyununa değil de B oyununa yöneliyoruz? Bu soruları artırmak mümkün. Elbette tanıtımlar, oyunun reklamı için harcanan emek ve kaynak kararlarımız üzerinde bir rol oynuyor, ama bunun haricinde de bazı oyunlar farklı gerekçelerle dikkatimizi çekebiliyor. Burada da kendi adıma benzer bir durumdan bahsedebilirim.

Scarf'ın tanıtımlarını ilk gördüğümde aklıma bizden bir oyun, *Monochroma* gelmişti. Bu gayet doğal; sonuç olarak ekranda ne görüyoruz? Ufak bir çocuk ve boynunda kırmızı bir atkı (ya da eşarp da diyebilirsiniz). Haliyle bu çağrışım, "*Scarf*'a da bir baksam mı acaba?" diye düşündürttü. Böyle bir fırsat da bulunca, dedim olabilir :) İncelemeye geçmeden önce belirteyim: *Monochroma* ile benzerlik, kırmızı atkıyla ve oyunun bulmaca-platform türünde olmasıyla sınırlı. Bunun dışında ikisi de çok farklı oyunlar.

Scarf'ı takip listeme almamın gerekçelerinden birisi de yine yeni bir İspanyol stüdyosunun ilk oyunu olmasıydı -ki *GRIS* aşkım malumunuz, ayrıca *Blasphemous* gibi örnekler de geliyor aklıma. Dolayısıyla, İspanya'dan gelen oyunların benim nezdimde bir kredisi olduğunu söyleyebilirim.



Bu açıklamaları da aradan çıkardıktan sonra buyurun hep beraber *Scarf*'a çevirelim bakışlarımızı...

Bir anne ile yavrusu ayrı düşmüş, buluştursak mı?

Oyunumuzun hemen başında anlatıcı, bizi hikâyenin başlangıcına götürüyor. Ejderha formunda gördüğümüz kozmik bir varlığın, yavrusuyla nasıl ayrı düştüğünü ve göçebelerin kendisinden kopardıkları gücü kullanıp kendi dünyalarını oluşturmaya başladıklarını ama günün birinde bu gidişi tersine çevirebilecek bir kahramanın geldiğini anlatıyor. O bahsedilen kahraman da bizim yöneteceğimiz isimsiz karakter oluyor haliyle.

Bu kahramanımız, ana portal kapısını aktif hale getirebilmek için 3 farklı dünyayı (Okyanus, Çöl ve Orman) ziyaret ederek küreler toplayacak, sonunda da anneyle yavrusunu bir araya getirecek. En azından oyunun başında gördüğümüz hikâye bu. Ama hem oyunda ilerledikçe çevrede anlatılan hikâye hem de oyunun finali bu yüzeyde gördüğümüz hikâyeden farklı bir tabloya işaret ediyor. Elbette hikâyenin bu kısmını anlatıp da oyun zevkinizi baltalamayacağım, fakat en azından bir kez daha oynayıp detaylara daha çok odaklanmak isteyebileceğinizi söyleyip, oyunun bana göre ilk artısını aktarmış olayım istedim.

Tam bu noktada bir parantez açıp "çevresel hikâye anlatımı" konusundan bahsetmek istiyorum müsaadenizle. Mesela geçtiğimiz yılın bana göre en başarılı oyunlarından birisi olan *Unpacking*, bu konuda çok iyi bir örnek teşkil ediyordu. Ne bir metin ne de diyaloglar ile bize ne olup bittiği aktarılıyordu; bunun yerine o kolileri, paketleri açıyor, çıkan eşyaları kimi zaman bir çocuk odasına, kimi zaman salona, mutfağa, banyoya yerleştiriyorduk ve bunu yaparken neler olup bittiğini de o eşyalar ve mekanlar aracılığıyla anlamaya çalışıyorduk -ki bir nesne bile çok şeyler anlatabiliyordu.

Peki bundan niye bahsettim? Çünkü, *Scarf* da (her ne kadar Unpacking kadar güçlü performans sergileyemese de) böyle bir yolu benimsemiş aslında. Evet, bölüm aralarında bir dış ses, hikâyeden detaylar aktarıyor, bizimle bir şeyler paylaşıyor; lakin onun anlattıklarından





daha fazlası bir duvar resminde, ziyaret ettiğimiz bölgelerin yapısında, çözmeye çalıştığımız bulmacalarda karşımıza çıkıyor. Bu nedenle oyunu oynarken arada bir soluklanın, şöyle etrafınıza bakın derim.

Bağımsız yapımları büyük bütçeli yapımlardan ayıran noktalardan birisi görsel tasarımda gerçekçiliğin karşısına daha basit ama yine de kendine has bir hava sunmaya çalışan bir tasarım tercihini koymalarıdır. Bu makul tercih *Scarf* için de geçerli; daha basit fakat yine de kendi çapında hoş bir görsellikle çıkıyor karşımıza. Kırmızı atkıyla bana nasıl *Monochroma*'yı anımsattıysa, Çöl ziyareti esnasında biraz *Journey* havası alıyoruz mesela. Genel anlamda böyle bir oyun için yeterli performans sergilediğini söyleyebilirim. Bir tek karanlık mekanlarda bir miktar sorunla karşılaştım, o kadar.

Her şey göründüğü kadar güzel olmayabilir

Oyunun bana göre önemli bir eksisi, optimizasyon sorunu. Tamam, öyle canavar gibi bir sistem kullanmıyorum ama bu laptop ile son dönemde çıkan AAA oyunları oynarken bir rahatsızlık hissetmediğimden böyle bir oyunda FPS düşüşleriyle karşı karşıya kalmak çok da anlamlandıramadığım bir nokta oldu açıkçası.

Oyunda belli başlı bazı bulmaca türleri yer alıyor. Boynumuzda bir atkı gibi duran yavru ejderhamızın rengini kaybettiği bölümlerde ona tekrar güç verecek küreleri toplayıp kendisini beslemek, yine bu ejderhamızın farklı formlar almasını sağlayan özelliklerini açıp bu özelliklerden istifade etmek, bazı parçaları uygun yerlere getirmemiz gereken bulmacalar, çeşitli nesneleri toplayıp bunlar sayesinde köprüler, yollar vs oluşturmak gibi.

Oyunun bulmacalar konusundaki performansı zaman zaman yükselip kimi zamanlarda da düşük seyrediyor. Kimilerinin hoşuna gitmeyebilir belki ama aynı bulmaca türünün bir sonraki bölümde detaylandırılmış bir şekilde karşımıza çıkması beni çok da rahatsız eden bir özellik değil, yeter ki çok çabuk tekrara düşülmesin. Bu açıdan *Scarf* öyle çok da olumsuz bir tablo sunmuyor. Aynı bulmaca türünü sunacaksa bile bunu bir başka bulmacayla birleştirip farklılaştırmaya çalışmışlar -ki bu yerinde bir hamle olmuş bence.

Bununla birlikte, daha iyi kullanılabilirmiş, daha çok yer verilebilirmiş dediklerim de oldu; böylece biraz kısa kalan oyun süresi de uzatılabilirmiş. Ama bu haliyle de çok fazla eleştirmek istemem, sonuçta bazı oyunlarda sırf oyun süresini uzatmak için anlamsızca zorlaştırılan veya oyunun genel havasından kopuk duran bulmacaların tercih edilmesine kıyasla böyle bir yoldan gidilmiş olması benim için daha makul.

Bu arada özellikle 1-2 noktada hoşuma giden, bana tatlı gelen bulmacalar vardı. Mesela son bölümlere doğru o minik yaratıklardan birisiyle saklambaç oynadığımız kısım böyle hoş bir his verenlerdendi. Gerçi sizler oynadıktan sonra "Böyle basit bir bulmacanın neyinden hoşlandın?" diyebilirsiniz belki. Vereceğim cevabın en azından bir kısmı oyunun hikâye akışıyla ilgili olduğu için burada bir kez daha otosansür uyguluyorum. Çok merak edenler bana ulaşıp eleştirilerini gönül rahatlığıyla dile getirebilirler, ben de elimden geldiğince kendimi anlatmaya çalışırım, belki bir orta yol buluruz :)

Scarf, hem hikayesiyle hem de bölüm içerisinde bir dönüp tekrar bakmak isteyebileceğiniz bazı detaylarıyla (bir yandan da toplanabilir oyuncaklar ve resimlerle) en azından bir kez daha oynamayı düşünebileceğiniz oyunlardan. Kısa oyun süresini bir anlamda böyle telafi etmeye çalışmışlar. Bu fiyattan olmasa da bir miktar indirimin ardından değerlendirilebilir.

İspanya'dan yeni bir stüdyo olan Uprising Studios bazı eksilerine rağmen genel itibariyle bir şansı hak eden bir ilk yapımla çıkmışlar oyun severlerin karşısına; bize de hadi bakalım hayırlısı demek ve bir sonraki oyunlarında bu eksileri de geride bırakıp bir adım öteye geçebilmeleri için şans dilemek düşüyor.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Uprising Studios | **DAĞITIM:** HandyGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 85TL (Steam)

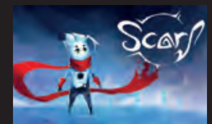


- En az bir kez daha baştan oynamak isteyebileceğiniz oyunlardan
- Hoş bulmacalar, güzel sahneler bulunuyor
- Hikâye belki çok çarpıcı gelmeyebilir, ama anlatımı başarılı



- Optimizasyon sıkıntılı
- Daha uzun sürebilirdi, kısa kesildiği hissini veriyor
- Yerel fiyatlandırma bence bir miktar yüksek kalmış

7



Son Karar

Optimizasyon sıkıntısı, kısa oyun süresi ve buna bağlı olarak biraz yüksek bulduğum fiyatını bir kenara bıraktığımda; güzel bir hikâye anlatımı ve az sayıda olsalar da hoş bulmacalarıyla en azından iki defa oynanabileceğini düşündüğüm bir oyun oldu Scarf.



AT VAR LAN EVDE!!! HOOOV!!!

YU-GI-OH! MASTER DUEL

IT'S TIME THE (MASTER) DU- DU- DUEL!

CEVDET EMRE KIZILCAN

Düşünsene abi… Farz-ı misal Konami'sin… Elinde insanların yenisini görmek için adaklar adadığı *Silent Hill* diye bir marka var. İş gücünü neresi için harcarsın: Zaten hâlihazırda 2017 yılında çıkardığın oynaması ücretsiz bir Yu-Gi-Oh oyunu olmasına rağmen 2022 yılında yeni bir oynaması ücretsiz Yu-Gi-Oh oyunu mu yaparsın, yoksa yeni bir *Silent Hill* oyunu mu? İlkini söylediysen tebrikler işi kaptın! İkincisini söyleyenler, biz size döneriz…

Yiğit Özgür'ün Suphi abisi gibi siz de bir "düşünemediniz" değil mi? Fakat durum cidden tam olarak böyle. *Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL* ile *Yu-Gi-Oh! Duel Links* arasında küçümsenmeyecek farklılıklar hem var hem de yok. Bundan daha tezat bir şekilde konuşamayacağımı düşünüyorsanız destemden bir kart çekiyorum ve saldırı evresine geçiyorum.

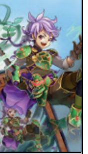
Öğrenmesi de "ustalaşması" da zor

Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL'in *Duel Links* arasındaki belki de en önemli fark konsollar için de çıkış yapıyor olması. Resmen mobil cihazlarda dikey formatta oynanması için tasarlanmış *Yu-Gi-Oh! Duel Links*'in ardından arayüz anlamında eli yüzü düzgün, kartları rahatlıkla görebildiğimiz ve canavar çağırma animasyonlarıyla kendimizden geçtiğimiz bir yapım oluyor *Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL*. *Yu-Gi-Oh! Duel Links*'i bilgisayardan oynuyor olsanız bile dikey formatı tutturmak için ekranınızın sağı ve solu hiçbir anlam içermeyen Yu-Gi-Oh! logolarıyla doluydu.

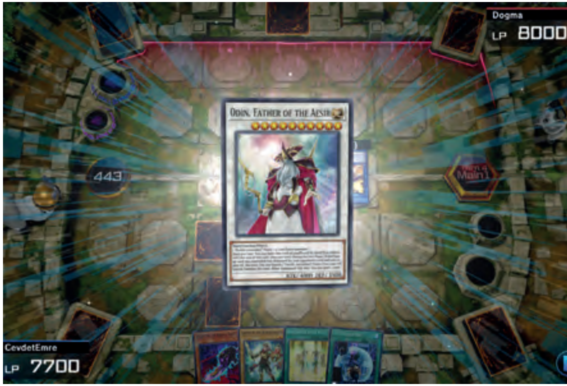
Oynanış alanındaki en büyük farklılık ise LP yani yaşam puanının 4000 yerine 8000 olması *Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL*'de. İlk aşamada değersiz bir artış gibi gö-

Rakibe fırsat vermeden oyun kazanmak

Twitter'da "İlk benim hamle yapmama mı izin veriyorsun? Vermemelisin :)" açıklamasıyla paylaşılmış bir video çetin bir tartışma konusu oldu. Videoda ise oyuncu, karşı takıma hamle sırası vermeden direkt 8000 olan yaşam puanını düşürerek oyunu kazanıyor. Birçok insan böyle bir şeyin yaşanmasını oldukça saçma bulurken videoyu yükleyen kişi başta olmak üzere geri kalanlar da bu destenin çok gimmick olduğunu ve metanın dışında olduğunu söyleyerek kendilerini savundular. Peki böyle bir şeyin olması, savunmalarına rağmen ne kadar mantıklı? Cevap veriyorum: Hiç değil. Adı üstünde bunlar mücadeleci oyunlar. Bir milyonda bir ihtimalle de olsa bana fırsat vermeden beni bertaraf edebiliyorsan bir diğer deyişle benim "mücadele" ettiğim bir sekans yaşamıyorsak bunun çok da açıklanabilir bir tarafı yok. Ah be Yu-Gi-Oh! (Buradaki ünlem işareti, ünlem cümlesi olduğu için :P) 20 yıllık koca külliyat oldun, oyunlarına 10 binden fazla kart sıkıştırdın iyi hoş da böylesi bir oynanış yakıştı mı sana ya?!









İki ters bi' düz... Iıı şey kartlar yani...

rünebilir fakat bu değişiklik oyun süresinin iki kat artması anlamına geliyor esasında. Oyun süresinin artması da bir düello içerisinde izlenilen stratejiyi doğrudan etkiliyor. Yaşam puanı ve elinde kart tutma sayısı bakımından Battle City kurallarına uygun olmasa da canavar çıkarma, mezarlığa giden kartları kullanma konusunda oldukça paralel işliyor. Bu da bir şekilde nispeten farklı hissettiren ve *Yu-Gi-Oh! Duel Links*'ten biraz uzun olması gibi karma bir oyun tarzını doğuruyor.

Yu-Gi-Oh! RUSH DUEL: Dawn of Battle Royale!! oynadıktan sonra afalladığım bir oyun tarzı oldu bu açıkçası. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu oyun 3-5 bölüm animesini izlemiş, benim gibi Yu-Gi-Oh'u uzaktan sevenler için yapılmamış. *"MASTER DUEL"* takısının hakkını veriyor anlayacağınız. Ne kadar Steam sayfasında tam tersi yazsa da oyun, ustaların düello yapmasını yeni oyuncuların seriye bu oyunla girişmesinden daha çok istiyor. *Yu-Gi-Oh! Duel Links* gibi Battle City kurallarının tamamen geçerli olduğu bir oyun bile sıradan oyunculara kucak açıyorken (hele ki tüm pazarlama stratejisinin animedeki karakterlerin oyunda olmasını göz önüne alırsak) *Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL*'ın asla böyle bir niyeti yok. Zaten animedeki karakterlere dair hiçbir şey yok *MASTER DUEL*'da. Sadece siz ve kartlarınız er meydanlarına boy gösteriyor.

Hikâye anlatmayam, oyuncunun parasına çökem

Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL'ın tek oyunculu etiketine de sahip olduğunu görünce ellerimi şöyle bir ovuşturup kendi kendime "PvP kısmıyla kendimi verem etmeden misler gibi tek kişilik takılır, hikâyemi dinler, loot'umu alırım." dedim. Demez olaydım… "Kartların arkasındaki hikâyeye tanıklık et!" gibi aşırı gaza getirici sözler söylüyor aman aman… Ben aldandım siz aldanmayın. "Kartların arkasındaki hikâye" iki resmin üzerine "Off bu dünyada çok yıkım var, he bir de 6 tane element var yav canını sıkmıyorsun" kötülüğünde. Resmen clickbait yedim ya bu tek oyunculu etiketinden inanılmaz!

Ve tabii ki o malum soru: Bu oyun pay to win mi? Evet… Evet öyle. Her oynaması ücretsiz oyun gibi ilk başlarda ödülleri bol keseden vermesi illüzyonuna da kanmıyorum artık, eski kulağı kesiklerdenim ben! Öte yandan şu konuda artımı alır ki, Duel Pass adındaki sezon biletini 600 cevhere alıyorsunuz ve eğer son seviyeye ulaşırsanız 810 cevher kazanabiliyorsunuz. Uzun lafın kısası sezon bileti kendi parasını çıkarmakla kalmıyor fazlasını da oyuncunun cebine koyuyor. Yine de yetmiyor, yettiremiyor… Oynaması ücretsiz kart oyunlarının akıbeti ne yazık ki bu. İleride oyuna etkinliklerin ekleneceğini biliyoruz. *Yu-Gi-Oh! Duel Links* bu etkinliklerde dağıtılan cevherlerle biraz toparlamıştı, o nedenle *Yu-Gi-Oh! MASTER DUEL*'ın da toparlamaması için önünde bir engel yok.

TÜR: Kart oyunu | **YAPIM/DAĞITIM:** Konami | **DİJİTAL İNDİRME:** Oynaması ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 7+



- Yu-Gi-Oh'un kemik hayranları için tasarlanmış derinlik içeren oynanış tarzı
- Arayüz çok temiz ve güzel
- Çevrimiçi hazırlanmış desteleri direkt görebilmek çok konforlu
- Canavar çıkarma animasyonları kabul edilebilir epiklikte



- Tek oyunculu kısım yok sadece eğitici var deseniz vallahi daha iyiydi...
- Hiç ama hiç yeni oyuncu dostu değil (Steam sayfasının söylenenin aksine)
- Pay to win

7



Son Karar

Yu-Gi-Oh'a sempati duyanlar bir kenara çekilmeyi kabul ederse serinin hayranları için en iyi çevrimiçi Yu-Gi-Oh deneyimi olabilir. Gerçi cüzdanlar için en iyi deneyim olabilir mi, orası muamma.





PS4'ün sınırlarını zorlayan görsellik PS5'te hâlâ tatmin edici.

UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES COLLECTION

Drake'le 120 fps buluşma!

ERCE GÜVEN

Nathan Drake'in son macerası Uncharted 4 ve yan oyunu olan The Lost Legacy sonunda PC'de!!... değil henüz ama en yakın hali karşımızda: Playstation 5 sürümü! Ne *Uncharted 4*'ün ne de *The Lost Legacy*'nin uzun uzadıya tanıtıma ihtiyacı var bence. Naughty Dog'un her oyunu gibi bu iki oyun da (özellikle Uncharted 4) konsol jenerasyonunu tanımlayan oyunlardandı. Hele *Uncharted 4: Thief's End* gerek senaryosu gerek serinin "son" oyunu olma özelliği ve tatmin edici oyun süresiyle akıllarımıza kazınan oyunlardan biri.

Naughty Dog muhteşem oyunlar yapmasının yanında konsolun gücünü de sonuna kadar kullanmasıyla bilinen bir oyun geliştiricisi. Bu nedenle de klasikleşmiş oyunlarını bir sonraki jenerasyona taşımak gibi bir adeti var. Her ne kadar ben Remaster işine biraz para tuzağı olarak baksam ve çok kayda değer bir şey olmadıktan sonra bu oyunları açıp bakmaya tenezzül etmesem de PS4'ün o korkunç (!?) 30 FPS günlerinde büyük keyifle oynadığım oyunları yüksek kare hızı ve çözünürlükte deneyimlemeye hayır diyemiyorum.

Benim için PS5'in benchmark olayı hâlâ *Ratchet & Clank* bu arada. İlk çıktığında 30 FPS olan Fidelity modunu (4K, Ray Trace) 30 fps'den alıp yukarılara taşıdığı, 1080p'de 120 FPS verdiği, oyuncuların yalvarışlarına kulak verip Performance RT modunu yamayla sunup hem Ray Trace hem 60 FPS'nin güzelliğini birlikte yaşattığı için bu oyuna benchmark diyor ve hangi PS5 oyununu açsam hemen onunla karşılaştırıyorum.



Öncelikle *Legacy of Thieves*'de 1080P 120 FPS oynama imkânınız olduğunu söyleyerek başlayayım. Ben hiçbir zaman FPS > Görsellik diyen biri olmadığım için bana göre olmayan yegane mod bu. Ama çok sayıda oyuncunun yüksek kare hızlarına âşık olduğunu bildiğim için zevkler ve renkler demekle yetineceğim. Eğer 120 FPS destekli bir monitör ya da televizyona sahipseniz Uncharted'ın o muhteşem aksiyon sahnelerini Performance+ moduyla hiç olmadığı kadar hızlı tecrübe edebilirsiniz. Ama söylemek zorundayım ki o yeni nesil dev gibi televizyonunuzda 1080P'nin "buğulu" görüntüleri en baba yüksek kare hızı aşıklarının bile kendilerini sorgulamalarına sebep olabilir.

İşte tam da bu noktada Performance modu devreye giriyor. İki dünyanın da güzelliklerini 2K + 60 FPS ile sunan mod bana göre *Legacy of Thieves*'i oynamanın en ideal yolu. Görüntü netliği Plus modunun oldukça önünde. Ayrıca 60 fps hâlâ altın standart olmaya devam ediyor. Sonuçta oynadığımız oyun bir üçüncü şahıs macera oyunu. Mücadeleci bir ortamda birinci şahıs oyun oynuyor olsaydık Performance+ modu daha bir anlam kazanabilir ama bu oyun özelinde kesinlikle Performance moda takıp oyu-




Güzel manzara.

« Hele yeni neslin avantajlarıyla daha da bir güzel, orası kesin!

nun keyfini sürmeye başlayın derim.

Fidelity modsa bana göre hayal kırıklığı. Aslına bakarsanız neredeyse tüm yapımcılar 4K çözünürlüğe tırmandıkları anda oyunlarında 30 kareyi hedefliyorlar. Ancak PS5'in neler yapabileceğini görmüş biri olarak 6 yıllık bir oyunun Remaster'ından 4K'da 60 fps beklerdim açıkçası. Bu modda tahmin edebileceğiniz gibi görseller olabilecek en detaylı haliyle karşınıza çıkıyor. Modlar arasında hiçbir detay farkı yok. Görüntü aynı görüntü. Ağaçlar, çalılar, görüş mesafesi her şey aynı. Temel fark çözünürlük ve çözünürlüğe ve ekranınızın büyüklüğüne göre karşılaşacağınız netlik farkı. Yine de görüntü ne kadar güzel olursa olsun 30 fps oyunları tarihin tozlu sayfalarının arasına atmanın zamanının çoktan gelip geçtiğini düşünüyorum. PS5'i ilk kullanmaya başladığımda yıllarca nasıl 30 fps oyun oynamışız diye hayıflandığımı hatırlıyorum. Neyse ki bir önceki konsol jenerasyonunu tanımlayan birçok oyunun gerek böyle bir miktar para karşılığında gerekse ücretsiz yamalarla PS5'in gücüyle buluşması sevindirici.

Tabii görsellik her şey demek değil. Hâlâ daha benim diyen PC, PS5'in yükleme sürelerinin yanından geçemiyor. Donanım seviyesindeki iyileştirmeler oyunlara girip çıkmayı, menüden oyuna atlamayı saniyelik işlere çevirmiş durumda. *Legacy of Thieves Collection* da istisna değil. Cihazınızı açın, oyunun simgesine tıklayın, menüden seçiminizi yapıp oyuna girin. Sadece bu bile *Legacy of Thieves Collection*'a büyük değer kazandırmış.

Bir de tabii bu jenerasyonun göz bebeğinden, yani DualSense kullanımından bahsetmek lazım. İlk kullandığım günden beri ne zaman PC'de gamepad'le oyun oynasam eksikliğini hissettiğim, sanki 40 yıldır alışmışım da onsuz oyun oynayamazmışım gibi gelen DualSense. *Legacy of Thieves* bu bakımdan da iyi iş çıkartmış. Haptic motor eski Dualshock titreşim motorundan çok daha etkili ve iyi programlanmış. Ama tabii şovu yapan yine adaptif tetikler. Bu konuda da benchmark oyunum olan *Rift Apart*'a yakın bir performansları var. Bu da DualSense'i bir kez daha bu oyunu tecrübe etmenin en güzel yöntemi haline getiriyor.

Sonuç olarak şöyle diyebilirim: *Legacy of Thieves Collection* içindeki *Uncharted 4* ve *Lost Legacy* size en az 25 saatlik müthiş bir keyif yaşatacak oyunlar. E bir de bunu PS5'in işlem gücü, yüksek yükleme hızları, 3 boyutlu ses ve DualSense'in bağımlılık yapan dokunuşlarıyla oynama imkânınız olduğunu düşündüğünüzde bu fırsatı tepmemenizi tavsiye ederim. Oyunları PS4'te bitirdiyseniz yeniden almaya değmeyebilir. Yine de eski kayıt dosyalarımı yükleyeyim, sevdiğim kısımları oynarım derseniz bilemem. Ama önceki jenerasyonda özellikle de *Uncharted 4*'ü oynama şansınız olmadıysa önünüzde sizi bekleyen harika saatler var demektir.



- Efsane olmuş Uncharted 4'ü PS4'ün sınırları olmadan oynamak harika
- Bunca yıl sonra bile hala aksiyon macera türünün ender örneklerinden
- Türkçe seslendirmeler hâlâ kulağa müzik gibi geliyor
- Eski PS4 kayıt dosyalarının aktarılabilmesi güzel olmuş



- PS4'ün sınırlarından kurtulmuş ama PS5'in gücünü zorlayamamış
- Bu tam bir eksi değil ama oyun gerçekten yaşını belli ediyor.

9



Son Karar

Uncharted Legacy of Thieves Collection, şu an için Uncharted 4 ve The Lost Legacy oynamanın kuşkusuz en iyi ve en tatmin edici yolu (en azından PC versiyonu çıkana kadar)

TÜR: Macera | **YAPIM:** Iron Galaxy / Naughty Dog | **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 439TL (PSN Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+





CROWALT: TRACES OF THE LOST COLONY

Nerede bu kayıp koloni?

PELİN YİĞİT

Sonunda bir Türk oyun şirketi tarafından ortaya çıkarılan bir oyunu incelemek de nasip oldu. *Crowalt*, Madcraft Studios tarafından az sayıda insanın bir araya gelmesiyle 2 yılda ortaya çıkarılmış bir bağımsız oyun. Yaklaşık 3.5-4 saatlik bir oynanışı var. Bu süre boyunca keyif aldığım ve almadığım pek çok yönü oldu. Ama genel olarak bu kadar küçük bir stüdyodan çıkan işe göre kıyaslandığında *yeterli* bir iş olduğunu düşünüyorum.

Ortalama 4 saatlik bir oyun süresinde ağırlıkla beklediğim iki şey vardı. Bunlardan birisi oynanış, diğeri ise hikâye. Küçük bir stüdyoda her ikisini de güçlü tutmak ya gereğinden fazla vakit alır ya da para. Bu nedenle ikisinden birini seçip ona yüklenmek mantıklı olur. Bana kalırsa *Crowalt* ikisini de yapmaya çalışıp ikisinde de ortalama kalmış. Sürükle-bırak ve tıkla bazlı bir oynanış kesinlikle çok daha fazla çeşitlendirilebilirdi. Sanırım bu açığı kapamak için çeşitli bulmacalar eklemişler -ki oynanışa faydası da olmuş. Oyunda en keyif aldığım kısımlar yan görev gibi hissettiren bulmacalar oldu çünkü ama onların da sayısını oldukça yetersiz buldum. Keşke daha fazla olsaymış.

Oynanışın veremediğini hikâye kapatabilir diyordum oynarken ama ne yazık ki hikâye de oldukça yüzeysel kalıyor. Ana konuyu ilgi çekici bulsam da çok *yeni* hissettirmedi. Özellikle diyaloglarda fazlasıyla problem olduğunu söyleyebilirim. Fakat tekrar dediğim gibi ne kadar az sayıda insan, o kadar az detaylı iş gerçeği var. Bu yüzden bir oyun geliştirici olarak ekibi de anladığımı söyleyebilirim. Fakat inceleme yazısı yazarken geliştirici kimliğinden çıkıp oyuncu kimliğine dönmem gerek ne yazık ki…

Bu oyun mouse bozacak türden…

Sürükle-Bırak türünde pek çok oyun oynadım. Her birinin sürükletmek için önemli bir sebebi ve motivasyonu vardı. Bu oyunda da envanter kısmında topladığımız eşyaların birbirleriyle birleştirilebilir olması bana bu motivasyonu sağladı. Bu eşyaların görevlerdeki



Özkan Uğur mu o?





Ah bu bulmacalar neredeydi?

Oyunun bana kalırsa en ilgi çekici kısmı bu bulmacalardı. Tüm oyunu tıklayarak ilerleme ve diyalog geçme olarak düşünürsek her bulmacada bir fikir üzerine iş yaptırtılması gayet keyifliydi. Özellikle Riley'nin barında insanlara su karıştırarak içki dağıtmak çok hoşuma giden bir detay oldu. Bu süreçte karşıma çıkan birkaç karakterde de tanıdık yüzlere rastlamak çok tatlı bir hareket olmuş. İçtiği içkiyi beğenip "Beyaz Kurt da bunu denemeli…" diyen Witcher karakteri Dandelion'ı görmek yüzümü güldürdü. Keşke böyle kısımlar oyunda daha fazla olsaydı…

etkisi de bu sürede bir oyun için yeterliydi. Anlamadığım şey ise haritada bir ışınlanma ya da WASD tuşlarıyla yürüme sisteminin neden kurulmamış olduğuydu. Tıklama bazlı bir oyun olduğunun farkındayım fakat bir noktadan başka bir noktaya gitmek inanılmaz yavaştı ve hızlanmak için sürekli olarak tıklamaksa oldukça motivasyon kırıcıydı.

Harita sistemi beni oyuna fazlasıyla uzaklaştırdı. 4 saatlik bir oyun olmasına rağmen dinlene dinlene oynama gereksinimi yarattı bende. Harita 2D piksel art olduğu için uzun bir ip gibi düşünebilirsiniz; en başı ve en sonu olan bir harita sistemi yani. Haliyle en başından aldığım bir görevi en sonundan toplayacağım bir malzemeyle tamamlamak işkenceye dönüşüyor. Hızlanma hissiyatının da yarıda kalması çok moral bozucu. "Keşke basılı tuttuğumda sabit hızda hızlanıp o hızda devam etsem" diye düşündüm tüm oyun boyunca.

Biraz sabır işi

Kayıp koloninin peşinde olan ana karakterimiz Hugh, cevapların Crowalt'ta olduğunu düşündüğü için rotasını oraya çizer ve maceramız başlar. Hikâye genel olarak ilgi çekici fakat diyaloglar ne yazık ki bütün senaryoyu ve ciddiyeti öldürmüş. Oyunu özellikle böyle hissetmemek adına Türkçe oynadım fakat ona rağmen bir dublajlı film hissiyatı vardı. Bu da karaktere asla ısınamama, hikâyeye bağlanamama sorunu yarattı bende. Hatta okuduğum yabancı yorumlardan bir tanesinde "Diyaloglar çok garipti ama belki de İngilizceye doğru çevrilmemiştir" demiş bir oyuncu. Ana problem İngilizcede değil halbuki; temelde sıkıntı var bence yoksa çeviri büyük ihtimalle birebir çeviriydi. Çünkü oyun içerisindeki günlük gibi bölmeler oyunu Türkçeye çevirsem dahi İngilizceydi (Bu da biraz ilginçti ama olsun) ve oldukça akıcı bir dille yazılmıştı. Yani sorun direkt diyalog yazılımında diye düşünüyorum ne yazık ki.



+

- Piksel Art oldukça başarılı. Karakterler ve mekanlar çok ilgi çekiciydi.
- Müzikler ve oyun içi sesleri bağımsız bir oyuna göre çok yeterli ve başarılı buldum.
- Bulmacalar çok keyifliydi, daha fazla olsa da çözsem diye bekledim.
- Envanterde eşyaları birleştirmek ve onları kullanmak yaratıcı olmuş.

–

- Diyaloglar geliştirilebilirmiş.
- Tıklama sisteminin bu kadar yorucu kullanılması büyük bir motivasyon kaybına yol açıyor.
- Hikâyenin derinliği arttırılabilir.
- Harita sistemine ya ışınlanma ya da klavye tuşları eklenmeli.

6.5



Son Karar

Oyunun oynanış ve harita sistemi beni bir hayli yorduğu için oyundan aldığım keyfi oldukça düşürdü. Herkesin kolaylıkla oynayabileceği bir oyun değil ama bu tür işlerin geliştirilerek daha fazla çıkmasını cesaretlendirmek adına "Bir şans verin." diyebilirim. Minik bir ekip için sevimli bir deneme olmuş, ileriki işlerini de merakla bekliyor olacağım.

TÜR: Macera/Bağımsız | **GELİŞTİRİCİ:** Madcraft Studios | **YAYINCI:** GrabTheGames | **FİYATI:** 16₺

Pokémon Legends Arceus

Yazan: **Oğuz Erdoğan**

Anneeee, Haunter beni yalamaya çalıştı!

Senelerdir müdavimi olduğum pokémon oyunlarıyla aramda çok özel bir bağ var. Yanımda altı tane cengâver hep beraber hem dünyayı hatta bazen galaksiyi kurtarıp aynı zamanda Pokémon Şampiyonu olmak için nice yollar teptik. Uzun zaman sonra ilk defa bir pokémon oyunu için bu kadar heyecanlıydım. Çünkü bu zamana kadar gördüğümüz her ana oyunda bir şampiyonluk mücadelesi vardı. Ben *Sun & Moon* bunun dışına çıkar diye düşünüyordum ama başarmak *Arceus*'a kısmetmiş. Yarınlar yokmuşçasına büyük keyif alarak oynadım *Arceus*'u ancak bu biraz da benim pokémon bağımlılığımdan kaynaklanıyor. Eğer aynı şeyleri yapmamayı bekliyorsanız ne yazık ki *Arceus* da size göre değil. Ancak sizi temin ederim ki pokémon seven bir insanın bu oyunu sevmeme ihtimali yok!

Bu zamana kadar yapılan tüm pokémon oyunlarını unutun (sadece Sinnoh'da geçenleri azıcık hatırlasanız kâfi) *Pokémon Legends: Arceus* ile yepyeni ve sıra dışı bir macera başlıyor. Evet sıra dışı dedim çünkü daha önce hiçbir pokémon oyununda olmayan çok fazla şeye tanıklık edeceksiniz. Düşününce bu zamana kadar böyle elementler için neden bekledik diye de Game Freak'e kızmamak elde değil. Geç oldu, güç oldu ama nihayet o basmakalıp aynı tip hikâyeden kurtulup GERÇEK BİR HİKÂYE ile tanıştık. Poketoplarınızı hazırlayın çünkü Sinnoh'un ötesinde Hisui'de muhteşem bir maceraya çıkıyoruz!



Gökten zembille inen Pokémon ustası

Oyun ilk duyurulup konsept ortaya çıktıktan sonra acaba nasıl olacak da geçmişe gideceğiz diye düşünüyordum. Çünkü mevcut pokémon oyunlarında artık epey teknoloji ilerlemişti ve Rotom ile her şeyi yapabiliyorduk. Rotomsuz, bilgisayarsız ve tamamen dijital teknolojiden uzak bir dünyaya gelişimiz epey klişe. Oyunun en başındaki ara sahnede karakter bir yerden düşüyor sonrasında Arceus cep telefonuyla etkileşime giriyor ve bam! Hisui kıyılarında gökten düşen bir çocuk var. Geçmişine, ailesine ve kim olduğuna dair en ufak fikri olmayan bir çocuğun henüz Pokémonların vahşi görüldüğü, yaban hayatında tek başına hayatta kalması doğal olarak mümkün değil. İşte tam bu noktada köyün delisi…pardon köyün Profesörü, Laventon bizi buluyor.

Vizyontele'deki Deli Emin gibi kafasında tuhaf bir bere ile bizi karşılayan profesörün istekleri de hemen oracıkta başlıyor. Bir nevi eğitim görevi olarak bize 3 tane başlangıç pokémon'unu yakalatıyor ve üçünü de yakalayınca gerçekten şok oluyor. Çünkü biz gelene kadar pokémon yakalamak gerçekten inanılmaz zor bir iş gibi gözüküyor ve Laventon'un icat ettiği buharlı pokétopları tüm dünya tarafından bilinmiyor. Yani bir nevi gökten düşen peygamber konumuna düşüyoruz. Eh, bizi yollayanın Arceus







olduğunu düşününce çok yanlış bir çıkarım da olmuyor aslında. Bu sırada Hisui'nin çorak topraklarında farklı farklı klanlar yerleşmiş ve hayatta kalma mücadelesi veriyorlar. Bizi bağırına basan Galaxy klanı oluyor.

Tabii kimsenin bilmediği bir çocuğu köye sokmak öyle kolay değil. İnsanlar gölgelerinden bile korkuyor ve etrafta büyük bir cehalet var. Cahiliye dönemini geçiren Hisui'ye ilk girişimizde gözümüzü korkutmak için "Sana iş vereceğiz ancak başarısız olursak buraya giremezsin ve açlıktan ölürsün!" mesajı veriliyor. Bir pokémon oyunu için gerçekten çarpıcı bir başlangıç. Ancak verilen iş tahmin edebileceğiniz üzere pokémon yakalamak ve çok geçmeden bu işin ustası haline geliyoruz. En nihayetinde klana kendimizi kabul ettirip ilk rütbemizi de alıyoruz ve bu rütbeler oyunda en kritik işlevlerden birine sahip. Henüz ortada ne bir GYM ne de Pokémon Ligi var. Yani rozetler yerine rütbeler bizlere itaat edecek pokémonların seviyelerini belirliyor. Örneğin dördüncü seviye bir Survey Corp (bizim çalıştığımız departmanın adı) elemanı olduğumuzda 60 level'a kadar olan pokémonlar lafımızı dinliyor. Bu seviyeleri elde etmek için yapmamız gereken tek şey ise dışarıda gerçek bir dünya olduğunu unutup sabaha kadar pokémon yakalamak! Hatta sadece yakalamak değil, onları dövmek hatta sadece dövmek de değil belirli tip ataklarla dövmek!

Pokédex Seyir Defteri

Hisui'de herhangi bir dijital alet olmadığı için Pokédex de manuel olarak elle kayıt altına alınıyor. Ancak bu kayıt alma işi sadece bir kere yakalamakla bitmiyor. Her pokémon'un kendine has görevleri var ve bunlardan çoğunu yerine getirmeden tam anlamıyla Pokédex verisi oluşmuyor. İşte burada kendini tekrar etme kısmı öyle bir devreye giriyor ki eğer zamanınız kısıtlıysa oyunu geniş bir zaman dilimine bırakmanızı tavsiye ederim. Çünkü 15 tane Bidoof yakalayıp, 8 tane Bidoof'u dövüş tipi saldırıyla dövüp, 6 tane de gizlenerek yakalamak biraz insanı darlıyor. Bir de bunun gibi görevleri her pokémon için yaptığınızı düşünün... Oyunun bunu akla ve mantığa uygun hale getirmesi ise bu pokémon kovalamaca kısmını bir keşif sistemi haline getirmiş olması. Köyden ayrılıp keşfe çıkıyorsunuz en son dönerken profesöre rapor verip Pokédex'e yazılarınızı yazdırıp şehirdeki Survey Corps genel merkezine bu raporları sunuyorsunuz. Tamam oyuna biraz mantık gelmiş de pokémon'a neden bürokrasi soktunuz?!



İki yumurta, bir yemek kaşığı iksir...

Oyunun belki de en keyifli kısımlarından birisi craft sistemi olmuş. Keşifler sırasında işinize yarayacak her türlü eşyayı üretebiliyorsunuz. Tabii bunu yapmak için belirli tarifleri elde etmek lazım. Mesela Assassin's Creed misali etrafınızı saran pokémonlardan kaçmak için sis bombası üretmek mi istiyorsunuz, gerekli tarifi bulmanız gerekiyor. Sonrasında açık dünyada materyalleri toplayıp ister kampta isterseniz yanınızdaki portatif craft masasında her türlü eşyayı üretebilirsiniz. Böylece zırt pırt köye geri dönmeden her ihtiyacınızı kendiniz halledebilirsiniz. Sadece pokémonların saldırıları yani PP'ler biraz sorun yaratıyor onun dışında Revive, Potion, Poketopu gibi ihtiyaçlar kolaylıkla üretilebiliyor, gerekli malzemeler haritada bolca mevcut.

Bu craft çılgınlığı yerine eski usul market alışverişi de aynen yerinde duruyor ama para bu kez diğer oyunlara göre çok daha değerli. Çünkü etrafta hayvanlarını dövüp parasını alacağınız kimse yok! En temel gelir kaynağınız gerçekten resmiyette yaptığınız iş olan Survey Corps işi. Pokédex'e katkı sağlayın, katkınıza göre para alın ve harcayın. Ayrıca oyunda marketten ziyade parayı harcayacak çok daha değerli yerler var. Pokémonlar için saldırıları parayla alıyorsunuz ancak korkmayın oyunun bir diğer güzel yeniliği de bu saldırı sistemi olmuş. Artık pokémonların saldırılarını her yerde düzenleyebiliyorsunuz. Mesela Snorlax'ınızın Rest/Sleep Talk buildinden sıkıldınız mı? Hemen menüye gelip istediğiniz dört saldırıyı seçip kaydedebiliyorsunuz bu sayede pokémonlar çok daha verimli hale gelmiş ve haritadaki bölgelere göre avantajlı saldırıları seçmek mümkün kılınmış.



Bu zamana kadar uzun çalı dendi mi içerisinden fırlayan pokémonlar akla gelirdi. Arceus ile birlikte uzun çalılıklar sizin en büyük dostunuz. Çünkü dediğim gibi vahşi bir dönemde yaşıyoruz ve pokémonlar doğrudan size saldırmakta tereddüt etmiyor. Eğer çok fazla hasar alırsanız üzerinizdeki eşyaların bir kısmını düşürüp en yakın kampta uyanıyorsunuz. Bu yüzden pokémonlara gizlice sokulup yakalamak epey işe yarayan bir taktik. Bir de tabii ki cengâver pokémonlarınızı düşmanın üzerine atıp klasik şekilde canlarını azaltarak yakalama seçeneği her zaman başucunuzda duruyor. Lakin tüm bu dövüş tantanasına girmeden hızlı hızlı pokémonları yakalayıp deftere not almak, sonra da rütbe alıp yeni yerleri açmak daha çabuk bir yöntem.

Bazı pokémonlar yapıları gereği korkak olduğu için sizi görür görmez kaçıyor bu yüzden gizlice yakalamak tek seçenek. Bazıları da gizlilikten ziyade "Gel bakalım el mi yaman bey mi yaman!" diyerek dövüşerek yakalanmayı tercih ediyor. Ancak Great Ball açıldıktan sonra bu dövüşerek yakalamanın bir esprisi kalmıyor çünkü çoğu pokémon gizlilikle yakalanmaya başlıyor. Ancak oyunun bir de mini bossları var ve bunlara Alfa Pokémon deniyor. Gözleri kırmızı kırmızı parlayan bu alfalar boyut olarak da epey büyükler ve gerçekten çok güçlüler, ancak hepsi yakalanabilir durumda ve takıma büyük katkı sağlıyorlar. Tabii dövebilirseniz... Öyle ki ilerledikçe Machamp ve Electivire gibi takas hariç elde edilemeyen pokémonları alfa haliyle yakalayabilirsiniz. Ne yazık ki benim favorilerim Alakazam ve Gengar'ın alfa hallerini göremedim, eğer varsa ve bulamadıysam çok üzüleceğim.

HM köleliği bulunmadan önceki güzel zamanlar...

Oyunun geçtiği Hisui, Sinnoh'un eski zamanları gibi bir yer. Zaten herkes Sinnoh isminden tanrı gibi bahsediyor. Acaba zamanda geriye mi gittik yoksa burası bir paralel evren mi bilemiyorum ama HM denen o iğrenç kavramın icat edilmemiş olmasına çok seviniyorum. Kaya tırmanmak için ayrı, yüzmek için

Pikachu'nun Gözleri Ne Renk?

Legends: Arceus'un en tuhaf kısımlarından birisi de görevleri. Yani oyunun ana hikâyesinden bahsetmiyorum. "İstekler" adı altında köydeki ve açık dünyadaki karakterlerin sizlerden istedikleri bazı şeyler var. Etrafta Pokemonlara dair büyük bir cahillik olduğu için insanlar her şeyi merak ediyor ve Survey Corps olarak cevap vermek sizin bir diğer göreviniz. Bazı NPCler size gelip "Pikachu çok güzel pokémon diyorlar ama gözleri ne renk?" deyip görev veriyor. Siz de Pikachu yakalayıp onlara gösteriyorsunuz. Ya da "Ben bir ruh hastasıyım ve Machoke hakkında her şeyi bilmeliyim!" diyen bir deli sizden Machoke'un tamamlanmış Pokédex girdisini talep ediyor. Bu görevlerden çoğu zaten ayaküstü yaptığınız şeyler için çok zaman almıyor ve ödülleri de iyi. Üstelik insanları pokémon konusunda bilinçlendirmek de paha biçilemez. Umarım aynı insanlar dondurma pokémonları yemeye çalışmaz...





ayrı, şelaleye çıkmak için ayrı, mağara aydınlatmak için ayrı HM derken istediğimiz saldırılara yer bulamıyorduk. Eski güzel zamanlarda pokéflüt ile gerekli pokémonları çağırıp isterseniz suda gidiyorsunuz, isterseniz kayalara tırmanıyorsunuz ve hatta isterseniz uçuyorsunuz! Tabii tüm bu özellikler senaryo içerisinde zamanla açılıyor ama en nihayetinde hepsi gelince elimizde keşfedilecek kocaman bir pokémon dünyası ve bunu yaparken kullanabileceğimiz çok çeşitli yollar kalıyor.



Survey Corps ile başlayan maceramıza Hisui içi siyaset el koyuyor ve memleketin seçilmiş kişisi olarak kendimizi üç artı bir klan arasındaki çekişmede buluyoruz. Her şeyin mekândan olduğunu sanan Pearl klanı ve her şeyin zamandan olduğunu sanan Diamond klanı eminim hepinize tanıdık gelmiştir. Bu ikilinin ortasında tarafsız duran Galaxy'de de biz yer alıyoruz. Dördüncü klanın etliyle, sütlüyle işi yok sadece işin ticaret kısmındalar ve oyuna güzel bir derinlik katıyorlar. Bir Pokémon oyununda bu kadar derin bir hikâyeyi hiç beklemiyordum. Pearl klanı pokémonların özgür kalmaları gerektiğini ve pokétopu denen şeytani icadın kullanılmaması gerektiğini söyleyen biraz şamanistik bir topluluk. Diamond ise daha pragmatist ve hayatta kalmak için gerekeni yapmaya hazır. Bizim gökten düştüğümüz devasa portal tüm Hisui'deki Pokémonları rahatsız ediyor ve bu klanların kendilerince kutsal kabul ettikleri pokémonlar da bu rahatsızlıktan nasibini alıyor.

Lord Pokémonlar olarak da bilinen toplam beş adet kutsal Pokémon çıldırmış durumda. Pokémonun kalbine giden yol midesinden geçer diyerek bu Lordların koruyucularından en sevdiği yemeklerden oluşan bir dizi paket oluşturuyoruz ve Pokémon tarihinin gerçek manadaki boss dövüşlerine başlıyoruz. Oyuna eklenen kaçma sistemiyle birlikte bu Lordların delirmelerini gidermek zorundayız, bunlar kutsal oldukları için doğrudan "Al sana, Snorlax şimdi üstüne oturacak!" diyemiyoruz. Pokémonlar bizzat size saldırırken kaçıp kafalarına yemek atmamız gerekiyor. Yine açık dünyada olduğu gibi çok fazla hasar alırsak her şey kararıyor ve dövüşün başına dönüyoruz. Eğer bir süre hızlı hızlı kafasına yemek atmayı başarırsanız Lordların savunması düşüyor ve elinizdeki pokémonlar ile saldırıp sersemletebiliyorsunuz; sonrasında da daha çok yemek atıp dövüşü tamamlamanız gerekiyor. Böyle toplam beş + bir boss dövüşü var ve şunu söyleyebilirim ki pokémon adına en ufak bir farklılığa bile o kadar hasret kalmışız ki bu basit mekanik beni epey eğlendirdi.

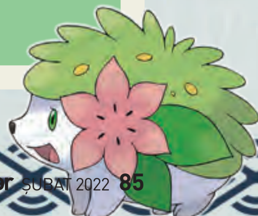
Zaman, mekân derken karnım acıktı

Oyundaki tüm bu Lordları yeniden sakinleştirince olaylar gerçekten hiç beklenmedik bir hal alıyor. İlk kez bir Pokémon oyununda gerçekten bir

Tekmenizi nasıl alırsınız? Güçlü mü, çevik mi?

Oyundaki dövüş anlamındaki en güzel yenilik artık pokémonlar dövüşürken etrafta dolaşabiliyor olmanız ve animasyonların doğrudan gidip rakip pokémonlara vurması. Mesela Fire Punch atan bir Snorlax'ı gerçekten gidip o Tangrowth'un ağzına vururken görebiliyorsunuz. Aman iki Pokémon arasına girmeyin yoksa siz de bu saldırılardan nasibinizi alırsınız! Bir diğer güzel yenilik de saldırılarda ustalaşma sistemi olmuş. Artık her saldırıyı iki farklı şekilde kullanabiliyorsunuz. İster çevik olarak düşük hasar ama iki kere saldırma seçeneğiyle kullanın isterseniz de "Kodum mu oturturum!" diyerek güçlü olarak bir turu pas geçme pahasına rakibin ağzına okkalı bir yumruk atın. Eğer tip avantajınız varsa ve saldıran pokémonunuz güçlüyse bu güçlü saldırılar tek atmak için birebir olmuş. Pokémonların saldırılarda ustalaşması için ise iki şey gerekiyor: Ya öğrendiği bir saldırıda seviye atladıkça kendi kendine ustalaşacak ya da sizin öğrettiğiniz bir saldırının tohumunu verip siz usta yaptıracaksınız. Bunun için köydeki eğitim sahasına gidip "Seed of Mastery" eşyasını elde etmeniz gerekiyor, sonrasında istediğiniz her saldırıyı çevik ya da güçlü olarak kullanabilirsiniz.

Oyunda GYM, rakip eğitmenler ve Pokémon Ligi olmadığı için insanlarla dövüşme konusunda ciddi bir kıtlık var. Genelde vahşi pokémonlarla dövüşüp ya Pokédex tamamlıyorsunuz ya da canınızı kurtarıyorsunuz. Bu açığı gidermek için köydeki antrenman sahasında belirli başlı NPCler ile güçlü pokémon dövüşleri yapıp seviye kasmanız mümkün oluyor. Hisui'nin ilk Pokémon Ligi başladığı zaman bu eğitim sahası kilit rol oynayacak, şimdiden kendinizi hazırlayın! Son olarak hayat kurtaracak bir bilgi daha vermek istiyorum: Belinizdeki çantanın limiti craft sistemi devreye girince yetmemeye başlıyor ve limitiniz dolunca eşyaları toplayamıyorsunuz. Galaxy klanının merkez binasında bir arkadaş size belirli bir ücret karşılığında çantanızda yer açmayı öğretiyor. Her seferinde ücret katlanarak devam ediyor ve en sonlarda bir tanecik yer için 10bin kredi vermek zorunda kalabiliyorsunuz. İş bu raddeye gelmesin istiyorsanız her kampta ve köydeki evinizde bulunan eşya sandığını da bolca kullanın derim.





hikâye değişimi ve karakterizasyon görüyoruz. Bunu yazarken o kadar mutluyum ki, oyunun sonlarına yaklaşırken tahmin edilebileceği üzere Zaman ve Mekân Pokémonları Palkia ve Dialga başrole geliyor. Normalde Sinnoh oyunlarında Diamond ya da Pearl oynadıysanız bu ikiliden birini yakalayabilirdiniz. Bu tek bir oyun olduğu için devreye klanlar giriyor. Yakın olduğunuz klan lideri size oyun sonunda eşlik etmeye başlarken diğeri de başka işlerle uğraşıyor. Lakin merak etmeyin hem Dialga hem de Palkia'yı günün sonunda yakalama fırsatınız oluyor. Bu klan seçimi sadece önceliği değiştiriyor. Hisui'yi huzura erdirdikten sonraysa klanlar arasında bir barış gerçekleşiyor ve gökten düşen çocuk yapılamaz denen bir şeyi dünya barışını sağlıyor!

Benim en çok güldüğüm kısımsa her keşif sonrası köyün merkezindeki restorandan yemek yemek oldu. Profesör Laventon ve yardımcısıyla birlikte yediğimiz bu yemeklerde hikâyeye dair bazı ipuçları da öğreniyoruz. Ayrıca her yemekte işimize yarayacak bir alet tarifini de cebimize koyuyoruz. Oyunda bilgisayar ve Bill olmadığı için yakaladığınız ihtiyaç fazlası pokémonlar için bir ÇİFTLİK var. Evet bildiğimiz kocaman bir çiftlik. Buradaki Pokémonları azat etmek sizin için çok faydalı olan eşyaları elde etmenizi sağlıyor. Pokémon oyunlarında EV eğitimi denen bir eğitim türü vardır ve pokémonları spesifik özelliklerine göre eğitebilirsiniz. İşte bu oyunda bu eğitim için gerekli malzemeleri en kolay şekilde çok fazla pokémon'u salarak elde ediyorsunuz. Sonrasında



Can'ın Görüşü

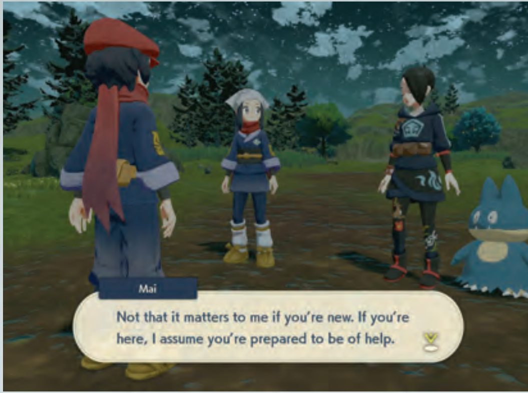
Legends: Arceus gerçekten de 1996'dan beri alabildiğine statik giden serinin ihtiyaç duyduğu değişimi beraberinde getirmiş bu sefer. Yani kabul edelim, artık standart formül en "Çok severim!" diyen oyuncuyu bile bezdirecek kadar fazla tekrar etmişti. O yüzden yeni mekanikler, yerinde değişikliklerle bir "Oh be! İşte bu!" dedirtti bana oynarken.

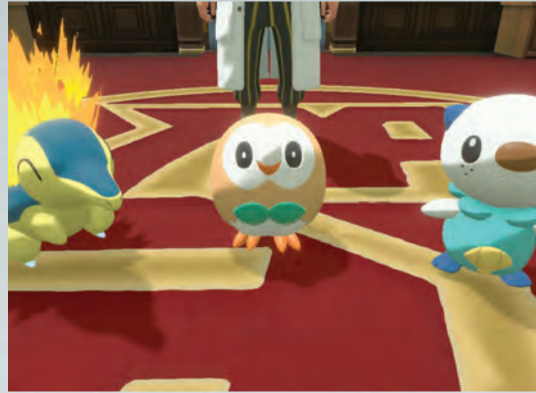
Öte yandan, yeterli mi bu yenilikler? Sanırım hayır. Hani temel güzel; gerçekten başarılı bir modern uyarlama, taze fikirler koymuşlar oyuna. Sword/Shield'da "Arkadaş kaç yıldır yeni bir saldırı animasyonu bile eklemeden kopyala/yapıştırla sağa sağa oyun yapıyorlar hâlâ!" diye saydırmıştık, bu sefer onu da baştan ve güzel yapmışlar. Karşılıklı iki Pokémon'un birbirine saldırdığı hissini alıyorsunuz bu sefer. Açık dünyada gezip Pokédex tamamlamaca falan da müthiş iyi bir fikir. Ama… Ama sanki bu temel fikirleri almışlar, "Tamam ya, bakalım bunlar tutacak mı? Basalım hadi oyunu!" diye salmışlar gibi bir yandan da.

Seveni Oğuz'un incelemesinde de okuduğunuz üzere "Olsun be, değişik bir şeyler gelmiş işte, oynanır!" diye yine bağrına basar da şu eldekini az daha geliştirseler direkt efsane olabilecekken "E güzel değişiklikler ve ilerisi için potansiyel var" demek durumunda kalmak biraz üzücü doğrusu. Ha, yine de Pokémon'un alışıldık kalıplarını kırması, nihayet yeni şeyler denemesiyle takdirimi fazlasıyla kazandı; sadece benim beklentim bu kadarla da kalmaması ve bunu da bir adım daha öteye götürmesiydi. Umarım bir sonraki oyunda da yine eski formüle dönüp oradan devam etmek yerine bu açtıkları yeni yoldan devam edip üzerine koymaya devam ederler. Potansiyel büyük çünkü. Düşünsenize şu açık dünya oynanışını daha geniş bir dünya ve etkinliklerle yaptıklarını?









hangi pokémon'un neresini güçlendireceğiniz size kalmış. Snorlax'ın defanslarını ve canını full hale getirince sabaha kadar pokétopu atacak zaman kazandıracağını da hatırlatayım.

Oyunda normal şartlarda Snorlax bulmanın bir yolu yok, ancak zaman ve mekân bir kaos haline geldiği için haritanın çeşitli bölgelerinde fırtınalar kopuyor. Bu fırtınalar içerisinde paralel evrenlerden farklı farklı pokémonlar (dikkat bunlar genelde epey güçlü) bir süreliğine Hisui'ye ışınlanıyor. Ben Umbreon ve Snorlax'ı bu fırtınalar içerisinden yakaladım. Ayrıca Mr. Mime, Magnezone gibi güçlü ve nadir pokémonlar da bolca karşınıza çıkıyor. Bu fırtınalara girince yerleri kontrol etmeyi de ihmal etmeyin. Energizer, Dubious Disc ve Upgrade gibi eşyaları da sadece bu fırtınalar içerisinde bulabilirsiniz. Ayrıca burada yakaladığınız her pokémon için Pokédex raporunda ekstra puan ve para kazanıyorsunuz, güzel bir kazan-kazan sistemi olmuş.

Günün sonunda Sinnoh'u, pardon Hisui'yi büyük bir kaostan yine bir Pokémon Ustası kurtardı. Ancak bu sefer hem izlediği yol hem de elde ettiği deneyimler paha biçilemezdi. Sinnoh'un özünü bu oyunda bulmak mümkün. En başta dediğim gibi Pokémon sevip bu oyunu sevmeme ihtimaliniz yok. Arceus'un adı oyunda geçse de ana hikâye sırasında hiç duymuyorsunuz çünkü herkes tanrıyı "yüce Sinnoh" şeklinde ifade ediyor ama bu bizi buraya yollayan Arceus'un peşinden gitmeyeceğimiz demek değil. Oyun sonrası içerik olarak bizi bekleyen bolca pokémon avı, Pokédex tamamlamaca ve Arceus'un izini bulma gibi uğraşlar var. Şimdilik gayet kâfi gibi gözüküyor ki Sword/Shield ikilisinde olduğu gibi Nintendo ek paketlerle de Hisui'yi renklendirmeye devam edebilir. Uzun zamandır beklediğime değen, gerçek himayeli bir Pokémon oyunu oynadığım için çok mutluyum umarım bu oyundaki güzel yenilikleri artık yeni oyunlarda da gelişerek görürüz. Tekrar görüşünceye dek Thunder'ınız isabetli, kaçınma şansınız bol olsun!

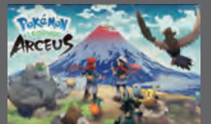
+

- Gerçekten hikâyesi olan bir Pokémon oyunu olabiliyormuş
- Pokémon dolu kocaman bir açık dünyada hayatta kalmaya çalışmanın büyük hazzı
- Hisui'nin atmosferi sizi bir noktada yakalayınca gerçek dünyadan hızla kopuyorsunuz
- Dövüş sistemi ve ustalaşma tekniği oyuna başka bir çehre katmış
- Craft olayının gelmesiyle birlikte açık dünya yepyeni bir anlam kazanıyor
- Müzikler oyunun havasını epey yükseltip, sizi gaza getiriyor

−

- Pokédex'i tamamlamak için hayatınızın bir kısmını Bidoof kovalayarak geçirmelisiniz
- Tam anlamıyla tüm rütbeleri elde etmek demek aynı şeyleri sonsuza kadar yapmak demek
- O kadar Pokémon kasıp, saldırıları ayarladıktan sonra kaldır, kondur aynı 3 kişiyle dövüşmek biraz üzücü

8.5



Son Karar

Senelerdir farklı bir Pokémon oyunu diye yanıp tutuşan bünyelere su serpmekle kalmadı, merhem oldu Arceus. Artık yeni oyunlarda burada atılan tohumların filizlenmesini bekliyoruz.

YAPIMCI: Game Freak | **YAYINCI:** Nintendo | **PLATFORM:** Nintendo Switch Dijital | **İNDİRME:** $60 (eShop) | **TÜR:** JRYO





MONSTER HUNTER RISE

Canavar avlamak bu kadar kolay değildi sanki...

SABRİ ERKAN SABANCI

Monster Hunter Rise bu sene gerçekten sabırsızlıkla beklediğim oyunlar listesinin en başında olan oyunlardan biriydi. Evet, geçen sene Switch'e çıktı ve RE Engine sağ olsun gayet de iyi çalışıyordu fakat Switch oyunlarının fiyat durumunu hepiniz biliyorsunuz, burada anlatmama gerek yok onu. Zaten PC'ye de 1 yıl sonra geleceğini duyurmuşlardı ve temelde Xbox kullanıcısı olan biri olarak "süreli exclusive" oyunları bekleme konusunda uzmanlaştığımdan bir sene su gibi akıp gitti. Bu su gibi akıp gitmeye *Monster Hunter World*'ü tekrar 100 küsür saat oynamam da katkı sağlamış olabilir, bilemedim gerçekten.

Bir adım ileri, birkaç adım geri

Malum *Monster Hunter Rise* geçen sene çıktığından ve bayağı detaylıca incelendiğinden uzun uzun anlatmaya gerek duymuyorum çoğu şeyi. Ama *World*'le bu seriye giren ve en sevdiği oyunlardan biri olarak seçen biri olarak *Rise*'ın hem doğru adımlar atılmış bir oyun hem de biraz hayal kırıklığı olduğunu belirtmem lazım.

Her şeyden önce, oyunun motor değişiminin doğru bir karar olduğunu düşünüyorum. *World*'de kullanılan motor her ne kadar işi görmüş olsa da RE Engine dediğimiz motor gerek *Resident Evil*, gerek *Devil May Cry*, gerek *Ghosts & Goblins* gibi oyunlarda hem optimizasyon olarak, hem de çok yönlülük olarak kendini kanıtlamış bir motor ve *Monster Hunter Rise*'da da yine bunu görüyoruz. Switch'te hem güzel görünüp hem de mümkün olduğunca stabil çalışıyor olması yeterli bir kanıt. PC'ye getirirlerken de işleri bayağı bir kolaylaştırmış olsa gerek. Oyun görsel olarak *World* kadar detaylı değil tabii ki ama grafik ayarları çeşitliliği olsun, ultra geniş ekran ve limitsiz FPS desteği olsun üstünde durulmuş bir PC versiyonu olduğu da bariz ortada.

Genellikle oyunlarımı konsolda oynamayı tercih eden biri olsam da oyunun hem kontrolcü desteğinin hem de klavye – mouse desteğinin bayağı iyi olduğunu söylemem gerek, çünkü PC oyuncularının düzgün klavye – mouse desteği olmayan oyunlardan çektiklerini biliyorum. Xbox Series X kontrolcüsü ve Dualshock 4 direkt olarak Steam tarafından algılandığından dolayı kullanımlarının konsoldakinden farkı yok. Klavye – mouse'u da öylesine deneyeyim dedim, en başta tuş yerleşimine hâkim olmak vaktimi aldı ama bowgun ve yay gibi uzak mesafe silahların haliyle daha iyi kullanılabiliyor oluşu, diğer silahların da kontrol şemasının da o kadar sırıtmaması sağ olsun kendimi bir saatten fazla (ki benim için bayağı fazla bir süre bu) klavye – mouse'la oynarken buldum. İçiniz rahat olabilir yani, sırf Monster Hunter için kontrolcü arayışına girmenize gerek yok.

Bunların yanı sıra, *Rise* genel olarak eğlenceli ve *World*'e kıyasla da biraz daha çeşitli bir Monster Hunter oyunu. Palamute'lar haritalarda gezinmeyi kolaylaştırıyor (her ne kadar haritalar *World* kadar gezmesi tatmin edici olmasa ve biraz da boş hissettirse de), Wirebug ve onunla gelen özellikler hangi silahı kullanırsanız kullanın hızınızı ve hareketliliğinizi arttırıyor, zırh ve silah çeşitliliği de *World*'e kıyasla daha tatmin edici. Düşük seviyelerde yaptığınız silahlar bile işe yarıyor ve havalı görünüyor. Canavar çeşitliliği de keza *World*'e kıyasla daha fazla. *Monster Hunter World* bir noktadan sonra "Wyvern Hunter"a dönüyordu canavarlardan daha çok, *Rise*'da daha farklı yaratıklar görmek beni bir hayli mutlu etti.

Ancak motorla mı alakalı yoksa Switch oyunu olmasıyla mı alakalı anlamadığım bir problem var ki, oyunun animasyonları aşırı hantal hissettiriyor. Sword & Shield'ı hem *World*'de hem de *Rise*'da ana silahım olarak kullanıyorum ve iki oyunu da 60fps'te oynuyor olmama rağmen



Canavar çeşitliliği derken Cthulhu'nun kankalarından bahsettiğimi düşünmemiştiniz kesin.









Kılıcınız istediği kadar alevle parlasın, bir canavar böyle geliyorsa kaçacaksın.

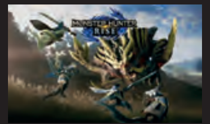


- RE Engine Monster Hunter'a gerçekten yaramış
- Ultra geniş ekran ve sınırsız FPS desteği
- Palamute ve Wirebug gibi yeni özellikler oyunu hızlandırmış
- Canavar, zırh ve silah çeşitliliği tatmin edici
- Kamura köyünün atmosferi çok iyi



- Animasyonlar hantal hissettiriyor
- Rampage görevleri bayağı boş
- Oyun sonu içerik bir hayli az
- Potansiyelini gösterememiş

8



Son Karar

Eğer Monster Hunter'a hiç girişmediyseniz ve girişmek istiyorsanız, ya da World'den sonra biraz farklı bir atmosfer istiyorsanız hemen üstüne atlayabilirsiniz.

Rise'ın SnS animasyonlarında *World*'ün akıcılığını hissedemedim bir türlü. Evet, Wirebug gibi özelliklerle oyundaki hareketlilik ve hız bayağı bir artmış fakat animasyonlardaki hantallık *World*'e kıyasla daha yavaş hissettiriyor canavarla asıl kapışma anlarında.

Bunun yanı sıra *Rise*'ın oyun sonu içeriği de *World*'ün bir hayli arkasında kalıyor. Ve hayır, burada Iceborne'u da ele alarak karşılaştırma yapmıyorum. *World*'ün etkinliklerle gelen avlarını bile bir kenara koyarsak "Investigation"lar bile oyunun emeği geçenler ekranını gördükten sonra bile oynamaya, anlamlı bir şekilde grind yapmaya sürüklüyordu. Rastgele ödüller olsun, canavarların zorluklarının yükselmesi olsun Investigation modeli bayağı eğlenceliydi. *Rise* tam olarak potansiyelini, özellikle canavarlarındaki çeşitliliği tam manasıyla kullanamıyormuş gibi hissettim oynarken.

Yükseldin de neden o kadar yükseldin?

Rampage görevlerinin bayağı bir hayal kırıklığı olması gibi eksilerinden ya da Switch Skill özelliği gibi artılarından daha bolca bahsedebilirim aslında, fakat basit bir bilgisayar portu olduğundan dolayı fazla da üstünde durmaya gerek yok. Sonuçta *Monster Hunter Rise* farklı bir oyun değil. Switch'teki haliyle aynı, sadece çok daha iyi çalışan bir versiyonu bu. Ama yine de *World*'den sonra biraz hayal kırıklığı olduğu gerçeğini de biraz dillendirmek istedim, çünkü geçen yıl Switch'te oynayanlar o kadar övdü ki anlatamam. Bayağı bayağı *World*'den çok daha iyi bir oyun bekliyordum, onun yerine potansiyeline ulaşamamış bir oyunla karşılaştım.

Yanlış anlaşılmasın, *Monster Hunter Rise* "kötü" bir oyun değil, bir hayli uzak bu kelimeye hatta. Ben hâlâ oynuyorum *World*'le beraber ve seriye yeni katılma gibi bir niyetiniz varsa çok da rahatlıkla önerebileceğim bir oyun. *World*'e "en erişilebilir *Monster Hunter* oyunu" diyorduk fakat *Rise* onu da aşmış diyebilirim şu an. Sadece *World* gibi büyük bir başarıya ulaşmış oyundan sonra nispeten daha kolay ve bazı noktalarında amaçsız hissettiren bir oyunla karşılaşınca biraz çuvalladım.

Tabii bu *Rise* hep böyle kalacak demek de değil, *Iceborne* kıvamındaki büyük ek paketi olan *Sunbreak* bu yaz çıkacak ve *Iceborne*'un *World*'e neler eklediğini düşünürsek yine biraz heyecanlanmamak elde değil. *Sunbreak* sonrası yeni içerik ve güncellemeler gelmesi de bir hayli olası. Ama bu sefer beklentilerim Switch oyuncularının değil, benim kontrolüm altında!

TÜR: Aksiyon RYO | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 279₺ (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12

GOD of WAR



YAZAN: CAN ARABACI - ESER GÜVEN

"BEN SİZİN ÇOCUĞUNUZU NASIL YETİŞTİRECEĞİNİZE KARIŞIYOR MUYUM?"
-KRATOS







Daha oyun başlar başlamaz yine eşinin yasını tutarken rastlıyoruz koca adama...

ESER: Savaş Tanrısı Kratos, 2018 yılında öyle bir geri dönüş yaptı ki aklımızı başımızdan aldı desem yalan olmaz. O nasıl bir oyundu öyle, o nasıl kamera kullanımıydı, o nasıl destansı bir hikâyeydi... Yani şu an şu satırları yazarken bile gözümün önüne gelen sahneler içimi kıpır kıpır etmeye yetiyor. Ancak içimin böylesine coşkuyla dolu olmasının bir sebebi daha var. O da bu başyapıtın, bu destanın şimdi daha da çok kişiye ulaşacak, daha fazla insanın yüreğine dokunacak olması.

God of War, PC'ye hoş geldi! Kratos, adamım, gel şimdi yanıma otur da biraz soluklan. Yorulmuşsundur o troll senin, bu valkür benim, o dağ senin, bu orman benim dolanmaktan, birbirinden zorlu düşmanların canına okumaktan, Dokuz Diyar'ın en yüksek tepesine ulaşmak için önüne gelen tüm engelleri aşmaktan, Atreus'a adım adım yol göstermekten, babalık yapmaktan... Gel şimdi biz Can'la senin o olağanüstü yolculuğunu bir kez daha yad ederken sen de dinlen, sonraki maceraların için güç topla.

Aslına bakarsanız ben God of War'u çıkışının üzerinden neredeyse bir yıl geçtikten sonra oynayabildim, çünkü ilk çıktığı zamanlarda bir PS4'üm yoktu. Okuduğum incelemeler zaten merakımı katlamıştı, bir de üstüne Erce'nin düzenli olarak whatsapp'tan attığı "Olm bu nasıl bir oyun", "Abi bunu kesinlikle sen de oynamalısın", "Bak istersen PS4'ü göndereyim, n'olur oyna" gibi mesajları beni iyice gaza getirmişti. O yüzden elime imkan geçtiği an ilk olarak hangi oyunu oynadığımı tahmin edebilirsiniz. Tabii Bahar o yokken oynamamı yasaklamıştı ama olsun (izleyicim olduğu için hiçbir sahnesini kaçırmak istemiyordu doğal olarak).

God of War tek kişilik bir oyun, ama bir kez bitirmek insana yetmiyor. Hadi benim daha yapacak işlerim vardı kendimce, peki sen Can, şu oyunu iki kez bitirmiş olmana, hatta platinlemene rağmen PC versiyonunu da oynamayı neden bu kadar çok istedin?

CAN: Valla ne yalan söyleyeyim, zaten Ragnarök'a yakın şöyle bir tur daha oynayıp bir kas hafızamı tazeleyeyim, hikâyenin detaylarını tekrar bir anımsayayım istiyordum; o açıdan oyunun PC'ye gelmesi adeta imdadıma yetişmiş gibi oldu. Bir de açıkçası özellikle oyunu ilk oynadığım sıralarda henüz ebeveyn olmanın nasıl bir duygu olduğunu bilmezken, oğlum olduktan sonra karakterlere ve nüanslara bakışımın değişip değişmediğini de görmek istedim biraz. Bu niyetle başına oturduktan sonraysa bir baktım kaptırdım gidiyorum yine. Oynadıkça "Aa, burada şöyle bir sandık vardı", "Odin'in kuzgunu uçuyordu sanki buralarda bir yerde" falan diye bir aşinalık gelmeye başladı; kendimi yine Dokuzlar Kıyıları'nda kürek çeker, Mimir'in hikâyelerini dinlerken buldum…

ESER: Aslında benim de oyunu bir kez daha oynamayı istememin başlıca sebebi tam olarak söylediğin şeydi: ebeveyn olmanın oyun oynarkenki hisleri ne kadar değiştirdiğini gerçekten çok merak ediyordum. Neyse, bu mevzuyu sonra eğiliriz zaten, anlatacak çok şeyimiz olduğunu tahmin edebiliyorum.

Ben senin aksine oyunu platinlemediğim için kaçırdığım bazı şeyler varmış, o yüzden bu sefer daha detaylı oynarken beni şaşırtan kısımlara da denk geldim. Ama genel olarak oyunun PC versiyonu, PlayStation versiyonuyla içerik olarak bire bir aynı. Belki PC oyuncuları kendilerine özel bir şeyler görmeyi bek-





Kratos, savaşı bırakıp diş hekimliği yapmaya başlamış. Baltayla Jörmungandr'ın dişine girişmek üzereyken görüyoruz kendisini...







liyor olabilir ama bence böylesi çok daha iyi olmuş. Diğer türlü bu sefer de PS4/PS5 oyuncularının kaçırdığı şeyler olacaktı, bir kere o topa girdin mi de çıkışı yok valla.

Tabii şimdi herkesin God of War'u bildiğini varsayıyoruz ama adettendir, şöyle çok kısaca da olsa bir hikâye özeti geçsek mi ne dersin? Yani şimdi karşımda koskoca Lorekeeper bir adam dururken hikayeyi de ben anlatmayayım, ayıp olur.

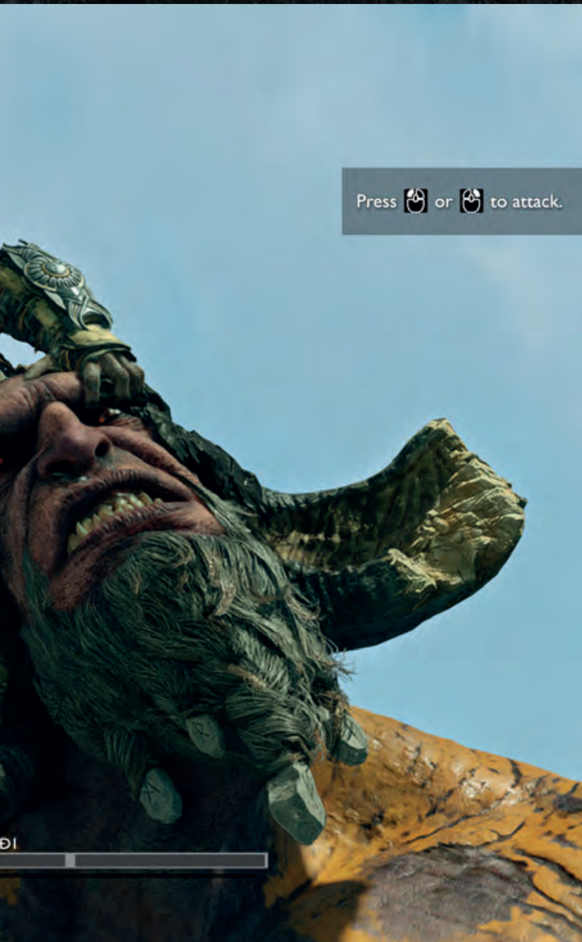
CAN: Ooo bombayı kucağıma atıp kaçtın resmen!

God of War'un hikâyesi Kratos'un önceki hikâyelerine göre daha "olgun" ve "dingin" aslında. Hani eski God of War'ları da çok severim ama biraz nasıl desem, daha "kes baba keselim" kafasında vahşi ve kaotik yapıları var. Ha, arada müthiş duygu yüklü sahneleri olmadığından da değil hani. Chains of Olympus'taki Elysium sahnesi aklımdan çıkmaz mesela. Burada aslında tam zıttına çevirmişler önceki formülü. Kratos eskisi gibi keskin sirke modunda değil, böyle daha ağırbaşlı bir havası var. Oyun da zaten eşi Faye'nin ölümünün hemen ardından, onun cenaze töreniyle açıldığından fazlasıyla melankolik bir başlangıç yapıyor. Hem Kratos'un hem de oğlu Atreus'un aslında en başından beri net bir amacı var: Faye'nin son arzusunu yerine getirmek için diyarın en yüksek dağına çıkıp küllerini savurmak. Bütün macera, yolculuk bundan ibaret ama mevzu bu kadarla kalmıyor. Aesir tanrıları Nors mitolojisiyle ilgili olanların da bildiği üzere biraz fazla kendi içine kapalı bir panteon. Haliyle başka diyarlardan kopup gelmiş bir tanrıya hoş bakmayacaklarının Kratos da farkında ve öncekinden farklı olarak "Dur ben sabah kahvaltısında gidip bir Thor'u döveyim, öğle yemeğinde Baldur'u pataklayayım, akşam yemeğinde de Asgard'a dayanıp Odin'i şişe geçiririm" yapmak yerine gizli kalmayı seçiyor. Bunun nüansları da hikâyeye çok güzel yedirilmiş; karşısına çıkan herkese şüpheyle ve ketum bir şekilde yaklaşması, Atreus vermesi gerekenden fazla bilgi verdiği zaman "BOY!" diye hönkürerek uyarması falan...

Ha, böyle sakin ve karşılaşmadan kaçınan yapısına rağmen arada eski Kratos'tan izler de görmüyor değiliz tabii. Özellikle daha başlarda şu "Yabancı" arkadaşın gelip "Siz kimlerdensiniz bakayım?" diye tekerine çomak sokmasıyla Sparta'nın közleri tekrar kor alevler halini alıyor. Kratos'un o dingin halleri bu tarz öfkesinin patladığı sahneleri de çok daha etkileyici yapmış bana sorarsan. Mesela oyunun daha ilerilerinde şimdi spoiler olmasın diye üstü



HEM HİKAYE HEM DE OYNANIŞ OLARAK DAHA OLGUN BİR GOD OF WAR...



kapalı anlatacağım ama, şu Atreus'la sırt sırta vererek dövüştüğümüz sekans falan açıkçası Titan tepelemekten daha çok heyecan verdi bana. 4 sene önce oynayıp incelediğimde de etkilemişti, bugün yine dönüp oynadığımda aynı şekilde tekrar etkiledi. Şarap gibi karakter ve hikâye yazmışlar resmen Kratos'a bu sefer. Yıllandıkça verdiği tat damağında kalıyor.

Ayrıca Valkür'lerin de oyundaki alışıldık tarzda "boss savaşı" açlığını karşıladığını düşünüyorum aslında. Tamam, daha çok bir yan görev gibi çıkıyor karşımıza ama hepsini arayıp bulmak, bulduktan sonra boynumuza basa basa bizi tekmelemeleri, defalarca baştan başlayıp sonunda işe yarayan taktiği bulup yenmek falan… Yani durup düşününce en az eski God of War'lardaki bazı destansı savaşların aklımda yer etmesi gibi Valkür savaşlarının da zihnimde yer ettiğini fark ediyorum. O açıdan da bir eksiği yok, sadece daha olgun, tok ve ağırbaşlı hissettiriyorlar oyunun diğer kısımları gibi onlar da.

EŞER: Tamam eski God of War'lar da çok güzeldi, oyun tarihinde apayrı bir yerleri var ama bu yeni God of War'u son yılların en iyi oyunlarından biri seviyesine taşıyan, 'destansı' dememizin sebebi de tam olarak bu değil mi? Kratos'un sadece aksiyonun dibine vuran, geçmiş, günümüz veya gelecek kaygısı olmayan bir karakter olmaktan çıkarak olgunlaşması ve Cory Barlog'un hikaye anlatımını bu sefer her şeyin merkezine yerleştirmesi...

Ben God of War serisinin dövüş mekaniklerini hep çok sevmişimdir, ancak bu sefer aksiyon bakımından çok daha derli toplu, oyuncuyu çok daha dikkatli davranmaya iten bir yapısı var bu God of War'un. Bir kere işin içine baltanın girmiş olması harika olmuş. Eskiden olduğu gibi zincirli bıçakları rastgele savurup bir sürü düşmanı aynı anda temizleme olayı geride kaldı. Onun yerine hafif ve ağır saldırıları daha iyi kullanmak, kombolardan faydalanmak, aynı anda çok sayıda düşmanı öldürmeye çalışmak yerine düşmanlara tek tek odaklanmak gerekiyor mesela. Farklı düşmanların farklı taktikler gerektirmesi (sıkıysa Revenant'ları dümdüz baltayla öldürmeye çalış), hele ki boss savaşla-





rının ihtişamı ile yer yer Souls-like türüne selam çakması bu oyunu benim için daha da özel hale getirdi diyebilirim.

Bu bakımdan düşünürsek olgunlaşanın sadece Kratos değil, genel olarak God of War serisi olduğunu söyleyemez miyiz?

CAN: Kesinlikle söyleyebiliriz, çünkü gerçekten de öyle. İlk God of War 2005 yılında çıkmış bak, 17 sene geçmiş aradan. Onu 17 sene önce oynayanlar en iyi ihtimalle 30'larına merdiven dayamış olmalı. Her şekilde çok daha olgun ve oturaklı insanlar haline gelmiş olmalılar yani. Kratos'un da bunun paralelinde ilerlemiş olması bence güzel bir seçim. Gerçi biliyorum, oyun çıktığında da serinin eski hayranlarından çok tepki de çekti bir yandan. Ama açıkçası günümüzde dirilen oyun serilerinin en büyük problemi de eski nostaljiden beslenmeye çalışırken aynısını biraz makyajlayarak sunmaya çalışmak olduğundan God of War›un böylesine farklı ve radikal bir yoldan ilerlemesi, hele ki çıtayı bu kadar yükseğe dikebilmesi muazzam bir olay bence. Aksiyonu da senin de dediğin gibi az ama öz, tok ve sağlam hissettiriyor. Hem yeterince derin, hangi rünleri ve güçleri kullanacağını oturup düşündürtüyor sana; hem de sana çizdiği alan içinde oynanışını mükemmelleştirip kombolarla akıp gitmeni sağlıyor. Eskiyle yeninin muhteşem bir kombinasyonu bu bence.

ESER: Gerçekten de öyle... Rünlerin, güçlerin ve ekipmanların çeşitliliği de çok iyi değil mi? Tabii ben bazen istatistiklerinden ziyade gözüme hangisi daha yakışıklı geliyorsa o zırhlara yoğunlaşıyorum ama o da benim işbilmezliğim. Yine de min/max olaylarını sevenler için oyunun acayip bir oyun havuzu sunduğunu söylemek lazım. Bir de NG+'ya geçince bir zırh kademesi daha açılıyor ya, o da zaten başlı başına oyunu tekrar oynama sebebi.

Ben biraz da PC versiyonuna özel olan bazı şeylerden bahsedelim istiyorum. Mesela klavye / fare desteği. Dürüst olayım, ben hiçbir soulslike'ı zaten klavye ve fareyle oynayamıyorum. Zamanında joystick'e alışmış genç Eser de "Klavyeyle oyun mu oynanır?" derdi. Zaman ve alışkanlıklar nasıl da değişiyor... Ama bu tür oyunları klavye ile oynamaktan keyif alan, hatta klavye / fare desteği olmayan oyunları yerin dibine sokan bir kitle olduğunu da biliyorum (değil mi Onur?). Peki sence God of War bu işi kotarabilmiş mi, klavyeyle de gamepad'le olduğu kadar rahat oynanıp oynanmadığını merak ediyorum ama ne yalan söyleyeyim elim bir türlü denemeye gitmedi.

CAN: Ben sırf işin o yanını da test etmek için klavye + fare kuşanıp daldım baştan. Güzel de yapmışlar, oynarken parmaklarım çaprazlanıp felç olmadı çok şükür. Arada bir alışana kadar elim bloklama yapmak için niyeyse CTRL'ye gitti, baltayı fırlattım falan ama ona da bir kere alıştıktan sonra rayına oturdu, aktı gitti zaten. Ha, sizin için sorun olan bir aksiyon ve tuş kombinasyonu varsa







Ultrawide, 4K, HDR ve FSR'ın Gücü

God of War'u PS4, PS4 Pro ve PS5'te deneyimlemiş bir oyuncu olarak PC sürümüne de bakmasam olmazdı. Ne zaman konsol oyunlarının PC versiyonu çıksa beni heyecanlandıran yegane şey Ultrawide çözünürlük oluyor. PC'de bir kez geniş ekran oyun oynamanın zevkine vardıktan sonra klasik 16:9 / 16:10 çözünürlük insanı bir türlü tatmin etmiyor. God of War da bu kuralın istisnası değil. Ancak tabii gerek omuz üstü kamera açısı gerekse oyunun geçtiği mekanların nispeten daha sınırlı alanlardan oluşması Ultrawide çözünürlüğü bir avantajdan çok görsel etkileyiciliğe çevirmiş durumda.

Oyunun 3440x1440 çözünürlükte herşey en son ayardayken performansı muhteşem. Aynı zamanda 4K performansı da beklentilerimin ötesinde. Tabii 4K TV'ye geçince kendinizi yine 16:10 ekran oranında buluyorsunuz ama 4K'da grafik netliği gerçekten akıllara zarar God of War'un. Ama bir nokta var ki değinmeden edemeyeceğim: HDR. PC'de gerek Windows'un yetersiz HDR desteği (Windows 11'le azıcık düzeldi) gerekse oyunların bu konuda yeterli hassasiyeti göstermemesi can sıkıcı. Eğer HDR destekli bir ekrana sahipseniz God of War'u olması gerektiği gibi deneyimleyeceksiniz demektir. SDR, HDR arasındaki görsel deneyim kendini ciddi anlamda hissettiriyor.

Her ne kadar mevcut sistemimde FSR'a ihtiyaç duymasam da özellikle Ultra Quality ayarının çok iyi iş çıkardığını söyleyebilirim. Görsel olarak bir kayıp yaşadığınızı hissetmeden 4K'da %15 civarı bir performans artışı yakalayabiliyorsunuz.**-Erce**



Ultra wide screen

PC OYUNCULARININ DA BU ŞAHESERLE TANIŞMASI GEREKİYORDU ARTIK!



gönlünüzce değiştirebiliyorsunuz da tabii. Ben bir noktada Playstation'da oynarken geliştirdiğim kas hafızamı harekete geçirmek için Dual Sense bağladım gerçi, o da çok rahat geldi bir yandan. Özetle hangisini tercih ederseniz edin, tatmin edici bir rahatlıkla oynanıyor; içiniz rahat olsun.

Sırf kontroller değil, genel olarak yağ gibi akan bir port olmuş hatta. Gördüğüm en başarılı ve pürüzsüz PC geçişlerinden birisi. Mesela Horizon'da öyle olmamıştı, performans konusunda çok ciddi sıkıntılar çıkmıştı. Bunda bütün ayarları Ultra'ya dayamama rağmen herhangi bir performans sıkıntısı çekmedim. Bir tek arada Screenshot almaya çok abandığım zaman anlık teklemeler oldu ama onda da suçu oyuna mı atmalıyım bilemedim; zira ben Screenshot alma işini biraz abartan bir insanım, o benden kaynaklı da olabilir. (En son Final Fantasy XIV Screenshot'larımı açmaya çalışırken Steam göçüyordu, öyle diyeyim).

EŞER: Horizon gerçekten de iyi bir PC portu değildi ama ben onu biraz da PlayStation PC'nin acemiliğine yoruyorum. Hani derler ya ilk elin günahı olmaz diye. Days Gone bu konuda bayağı yol katetmişti ve ufak tefek aksaklıklar dışında bir hayli iyi bir PC portuydu. God of War ise bence olayı aşmış. Yani utanmasam God of War'un PC versiyonu için 'işte bu Definitive versiyondur dostlar' derim.

Bir kere performans konusunda zerre üzmüyor çünkü hem Nvidia DLSS, hem de AMD FidelityFX Super Resolution (FSR) desteği var. Ben Radeon RX 5700 XT kullanıyorum, FSR açmadan bile 2K çözünürlükte stabil 60 fps ile oynadım oyunu. Yine



Ragnarök PC'ye gelecek mi?

Bu sorunun cevabını muhtemelen en az sizin kadar Santa Monica Studios'dakiler de merak ediyordur; zira şu an için bu konuda ne bir fikirleri ne de bir seçim şansları var. İlk oyunun yönetmenliğini yapan, Ragnarök'ta da prodüktör olarak görev alan Cory Barlog, geçenlerde verdiği bir röportajda Sony'nin son dönemdeki PC portlarının büyük ölçüde Sony stüdyolarının heyecan ve baskısı sonucunda gerçekleştiğini söylemiş. Neredeyse iki senedir üzerinde uğraşılan bu PC portu daha ilk günlerinden Playstation'dakine eşdeğer bir başarı ve ilgi görmüş olsa da Ragnarök için topun Sony'nin sahasında olduğunu da eklemeden edemiyor. Özetle, bir noktada Ragnarök'ün da PC'lere teşrif etmesi çok olası ama ilk günden ya da Sony "exclusive"inin tadını iyice çıkartmadan çok da beklememek lazım…

de merak edip FSR'yi de denedim ve özellikle Ultra Quality modu gerçekten göz alıcıydı. Bu da farklı sistem konfigürasyonlarında bile God of War'un bu iki teknoloji sayesinde yüksek FPS sunabileceği anlamına geliyor.

Oyunun PC versiyonuna özel çok sayıda grafik ayarı sunması da ayrı bir artı. İlk başta Original ayarlarda oynadım, yanılmıyorsam bununla kast ettikleri PS4 seviyesinde grafikler olmalı. Sonrasında High ve Ultra seçeneklerini de denedim, Gölgeler, Yansımalar, Doku Kalitesi vs gibi ayarlarla ayrı ayrı oynarak tatmin edici bir grafik / FPS dengesi yakalamak gayet mümkün. En sevdiğim kısmı da bu ayarları değiştirdikçe Ayar ekranında gerçek zamanlı olarak Kullanılan VRAM miktarının gösterilmesi oldu. Ayrıca ayarların ne işe yaradığını, Düşük ile Ultra arasındaki farkı gösteren örnek görsel de ayar seçiminde son derece yardımcıydı. Senin de 1080 Ti'da herhangi bir performans sıkıntısı çekmediğini düşünürsek oyunun PC performansına şapka çıkarabiliriz sanıyorum.

Bu arada oyunun grafiklerini ne kadar övsem boş kalacak. Yani açıkçası bunun üzerinden 3 seneden uzun bir zaman geçmiş bir oyun olduğunu söylemek çok zor, PC'de arşa çıkan grafik kalitesi benim diyen oyunları cebinden çıkarır, öyle diyeyim.

CAN: Övdükçe övüyoruz resmen oyunu ama ben çıktığı senenin en iyi oyunu olduğumu düşünüyordum. (RDR2›ye rağmen, evet) Bunca zaman sonra tekrar oynadıktan sonra fikrimin değişmediğini gördüm. Gerçekten God of War, çıktığı zaman Playstation›ın en iyi oyunlarından birisi olarak adını altın harflerle tarihe yazdırmıştı. Bugün, 4 sene sonra PC›ye çıktığında yine PC›de oynayabileceğimiz en iyi oyunlardan biri olarak adını yazdırıyorsa demek ki gerçekten çok sağlam bir klasik var demektir elimizde. Çünkü bazı oyunlar vardır ya, hani oynarken çok gaza gelirsin ya da çok keyif alırsın ama sonra "Aa, bu sene mi çıktıydı o ya?", "Öyle bir oyun vardı di mi?" diye unutursun. God of War kesinlikle onlardan biri değil. Tüm bunların üzerine bir de Ragnarök için heyecanım da yine alev aldı resmen. Şu kalibrede bir devam oyunu yapabilirlerse "yılın oyunu" ödülünü bu sene de götürür net.

Peki değişik bir soruyla geleyim o zaman sana: Oyunda hoşuna gitmeyen, "Şurası olmamış" ya da "Şöyle olsa daha iyi olabilirdi" dediğin bir şey var mı mesela?

ESER: Düşünüyorum, düşünüyorum, düşünüyorum... Ben PS4'te oynarken de aslında bir tek hızlı seyahat kısmını sevmemiştim, Mystic Gateways kısmı biraz angarya gibi gelmişti. Tabii o ara kısmı aslında geçiş yapacağımız bölgeyi yüklemek için kullanıyordu oyun, ama yine de kapıdan gir, Diyarlar Arasındaki Diyar'da zaman geçir, açılan kapıdan geç kısmı bir noktadan sonra beni biraz baymıştı. Ha bence oyunun en muhteşem karakterlerinden biri olan Mimir'in gevezelikleri bu kısmı biraz daha çekilir hale getiriyordu ama yine de daha efektif bir hızlı seyahat sistemini tercih ederdim.

Tabii bu söylediğim aslında oyunu bitirdikten sonra kalan toplanabilirlerin, vurulacak Odin Kuşlarının vs peşine düşmek gerektiğinde sıkıcılaşmaya başlıyor. Yoksa ana hikayede ilerlerken bu geçitler tam da olması gereken zamanda, olması gereken yerlere

açılıyor ve hikaye akışı hiçbir zaman sekteye uğramıyor.

Bana sorduğuna göre kesin senin de aklında en az bir tane eleştirilecek yan vardır, yanılıyor muyum?

CAN: OGZ'nin 127. sayısında incelerken de "bazı ekipmanlar aldığınızda verilen uğraşa değmeyecek kadar düşük seviye kalıyor" demişim; etraflıca düşününce ona bir tek bazen ekipman ve karşınıza çıkan düşman dengesizliğinin oyunun akışını bir tık düşürebiliyor olmasını ekleyebiliyorum. Seviyeyi Kratos ve Atreus'un yeteneklerine bağlı yapsalar belki biraz daha akıcı olabilirdi. Açıkçası senin dediğin seyahat kısmı beni o kadar rahatsız etmedi, çünkü senin de dediğin gibi Mimir'in anlattığı hikâyeler falan derken o kısımlarda hep dinleyecek yeni bir şeyler vardı. Hem Nors mitolojisini ne şekilde uyarladıkları hem oyunun ilerleyen kısımlarına dair göndermeler hatta şu noktada Ragnarök'te neler görebileceğimize dair ipuçları falan derken arada hedefime ulaştığım halde kıyıya yanaşıp Atreus, Mimir ve Kratos arasındaki muhabbetlerin bitmesini beklediğim oldu.

ESER: Kayıkla dolaşırken ben de çoğu zaman muhabbetler bitmeden hiçbir şey yapmadım olur da yarıda kesilir diye. Şimdi düşününce, belki de kesilmiyordur :) Mimir bence oyunun hikaye anlatımının çok önemli bir parçası çünkü dediğin gibi Nors mitolojisine dair çok faydalı bilgiler veriyor ve bu bilgiler de oyunda gördüğümüz bazı kısımları çok daha anlamlı hale getiriyor. Ben zaten Hellblade'de de mitolojik anlatımlar için Lorestone peşine düşmüştüm, burada da bu imkanı kaçıracak değildim.

Mimir demişken Sindri ve Brok'a da bir parantez açmamak ayıp olur; valla bak sonra bu maharetli cücelerin dilinden kurtulamayız. God of War'un birbirinden başarılı yan karakterleri arasında bence bu ikisinin yeri apayrı, tasarımlarından seslendirmelerine kadar dört dörtlük bir iş var ortada. Bir yandan birbirlerini hiç çekememeleri, anlaşmazlıklarını her fırsatta dile getirmeleri, aralarındaki o gizli rekabet, ama bir yandan da akıllarının da sürekli birbirlerinde olması kardeşlik kan bağını o kadar tatlı biçimde yansıtıyor ki. Oyunda aslında bir nevi dükkan görevi gören bu ikilinin verdiği 'Bana bir iyilik yapar mısın?' görevleri sadece oyunu uzatmak için eklenmiş yan görevler değil; dolu dolu içerikleri ve merak ettiren alt hikayeleriyle God of War deneyimini daha da güzelleştiren birer içerik diyebiliriz. Ama ben sanki Sindriciden daha çok Brokçuyum, daha çok seviyorum o elemanı.

Biraz da Kratos ile Atreus arasındaki ilişkiye değinesim var. Bugüne kadar farklı oyunlarda birbirinden değişik 'yan karakter' kullanımları gördük, ama God of War bence gerek iki karakter arasındaki ilişki dinamikleri, gerekse Atreus'un oyun mekaniklerine yedirilmesi bakımından benzersiz bir iş çıkardı ortaya. Atreus'un kendisini babasına kanıtlamak için çırpınması, Kratos'un daha oyunun başından bu ilişki için çıtayı Atreus için ulaşılması zor bir noktaya koyması, hikaye ilerledikçe bu iki karakter arasındaki bağın aslında ne denli kuvvetli bir hal aldığına şahit olmamız. Yani nasıl diyeyim, daha oyunun başında Kratos'un son anda elini oğlunun omzuna koymaktan vazgeçtiği sahne bile bana "Kratos geçmişten beri alıştığımız o soğuk karakterini bu hikaye boyunca da mı gösterecek acaba?» sorusunu sordurmuştu.

Atreus'un oyun boyunca yalnızca karakter olarak değil, ekipman olarak da gelişmesi (tabii bizim sayemizde) ve savaşlarda izin verdiğimiz ölçüde etkin rol oynaması da çok keyifli bir detay. Ben Atreus hem şikayet etmesin hem

PARDON! RAGNARÖK DA PC'YE GELSIN DIYE BALTAYI KIME SAPLAMAMIZ GEREKIYORDU ACABA?!







Kratos'u Büyütmek

Eğer İngilizcenize güveniyorsanız Youtube'da oyunun çıkışından 1 sene sonra yayınlanmış olan "Raising Kratos" adındaki belgeseli izlemenizi de mutlaka tavsiye ederim. Oyunun yapımında hangi aşamalardan geçildiği, kamera arkasında olup bitenler, çekilen çileleri görünce insan eldeki şu oyunu daha bir takdir ediyor doğrusu…

https://tinyurl.com/ogz172-kratos



de yeteneklerini sergileyip kendini kanıtlayabilsin diye sürekli olarak oklarından faydalandım, laf aramızda kerata resmen iyi atışlar yapıyor. Zaten Işık ve Elektrik oklarının farklı yetenekleri ve bunları bulmaca çözerken de kullanmamızın gerekmesi de Atreus'u sadece yanımızda dolaşan bir çocuk olmaktan çıkarıp oyunun en önemli karakterlerinden biri haline getirmiş.

CAN: Kratos soğuk ve mesafeli bir baba olarak yansıtılmış olsa da nüansları gerçekten başarılı buldum ben. Sonuçta Kratos daha önce de Ares yüzünden karısı ve kızının ölümüne sebep olduğundan hâlâ bunun pişmanlığını ve yükünü taşıyor; muhtemelen tekrar edeceğinden korkuyor. Ya da benzer şekilde oğlun babayı öldürmesi döngüsüne çok fazla atıf yapıyor oyun, babasını öldüren bir ruhun hikâyesini dinlediğinde Atreus'un "Babasını mı öldürmüş. İnsan hiç babasını öldürür mü ya?" yorumuna Kratos'un sessiz kalması bile çok şey ifade ediyor aslında. Tabii insan kendisi de baba olunca Atreus'tan ayrı düştüğümüz kısımlar ekstra bir vurucu hâle geliyor. O aceleciliği, paniği (daha önce oynamış olsam ve sonucu biliyor olsam da) daha iyi hissediyor; hisleriyle daha iyi empati yapıyor.

Atreus'un oynanıştaki etkisiyse, gerçekten de bugüne kadarkilerin hâlâ en iyisi. Atreus, Kratos'un bir uzantısı gibi çok kolay ve rahat bir şekilde kontrol ediliyor ve her ne kadar başlarda büyük ölçüde etkisiz olsa da ileride dövüşlerde bel bağladığınız, çoğu yerde Kratos'un postunu kurtaran hayati bir değer haline geliyor. Böyle afacan afacan takılıp da «Heheh, nasıldım ama?» diye soruşlarına Kratos›un verdiği cevapların da git gide değişmesi, ikisinin arasındaki ilişkinin evrilmesi falan yine tam on numara, ders olarak işletilecek kalibrede zaten.

ESER: O zaman son olarak da ebeveynlik meselesine gelelim. Bu yazıyı birlikte yazma fikrinin merkezinde ikimizin de kısa süre önce baba olmamız, dahası bir erkek çocuk babası olmamız yatıyordu. Şimdi belki bunu okuyanlar "Ne alaka?" diye düşünmüş olabilir ama inanın hiç de öyle değil. Biz Engin'le de oyunlar hakkında uzun uzun muhabbet ederiz, onun da dünya tatlısı bir kızı var, Zeyno. Onu en çok etkileyen, tekrar tekrar oynadığı, gözlerini dolduran oyunların ortak bir özelliği ol-





Çocuk uyutmak kolay değil tabii. Araba henüz icat olmadığı için Kratos da çocuk uyusun diye kayıkla gezintiye çıkartıyor işte böyle...

duğunu biliyorum. Joel ile Ellie... Lee ile Clementine... Rost ile Aloy... Fark ettiniz değil mi düzeni?

Gerçekten de öyle oluyormuş. God of War'u ilk oynayışımla bu oynayışım arasında sahnelere yükselme, söylenenlerle dikkat kesilme adına muazzam bir fark oldu. Yer yer "Ben böyle bir baba olmayacağım!" diye sinir yaptım, yer yer "Ben kesinlikle böyle bir baba olmalıyım" diye Kratos'a övgüler düzdüm. Kratos'un Atreus'u kaybettiğini sanıp deli gibi koşturarak aradığı sahnede benzer bir durumda olsam ne yapardım onu düşündüm mesela. Hele oyunun sonunda sadece Kratos'un gördüğü o duvar resminde betimlenen sahne, baba ile oğul arasındaki o ilişki, geleceğe dair o bilinmezlik...

Sen oyunu oynarken neler hissettin onu da çok merak ediyorum, en kısa zamanda Leon'a ok atmayı öğretmeliyim dedin mi mesela? Ben açıkçası Can the Second'a (espriyi kaçırmamanız için oğlumun isminin de Can olduğunu söylemem lazım tabii) rün okumayı erken yaşta öğretmeyi planlıyorum, mutlaka bir yerlerde işimize yarar.

CAN: Valla Leon'a isminden dolayı önce zombi avlamayı öğretmem gerekiyor diye düşünüyordum ben ama, benzer taktikler Revenant'larda da işe yarar herhalde. Hepsi ölü değil mi sonuçta?

Şaka bir yana, dediğim gibi insan kendi de baba olunca daha bir empati yapıyor oyundaki sahnelerle. Haliyle daha önceden bu kadar çok hissetmeden yine de etkilendiğimiz sahnelerin etkileyiciliğinin arttığını düşünüyorum. Kratos bizim biraz "iri baş" dediğimiz türden bir baba olsa da aslında o yönü daha çok nasıl davranması gerektiğini bilmemesinden kaynaklanıyor. Ama bir yandan bakınca da sert de olsa aslında güzel ve haklı dersler veriyor aynı zamanda. Mesela bir yan görevde Atreus, Kratos'un lafına geldiğinde "Demiştim sana diyeceğini biliyorum" dediğinde Kratos'un "Evet ama hayal kırıklığını benden çıkartma, bunu bir ders olarak al" demesi, ya da daha başlarda Atreus "Üzgünüm" dediğinde "Üzgün olma, daha iyi ol" demesi gibi örnekler sert kaçsa da göz açan mesajlar aslında. Yani bir oyun hem keyifli vakit geçirtmesi, güzel bir hikâye anlatmasının üzerine bir de böyle insana ebeveynlikle ilgili düşündürtüyor olması, ders vermesi de büyük başarı bence. Cory Barlog kendi babalık deneyimlerini Kratos'a da güzel şekilde geçirmiş o açıdan -ki belki hatırlarsın, oyun ilk çıktığında oyunun aldığı övgüleri okurken ağladığı bir videosu vardı. O videoyu da oğluna ağlamanın ayıp ya da kötü bir şey olmadığını göstermek için çektiğini söylemişti.

EŞER: O zaman müsaadenle ben artık yazıyı bağlayayım. Sanırım şunu rahatça söyleyebiliriz ki bu ikimiz için de yeniden çıkılmış ama tadı bir kez daha damakta kalan bir yolculuk oldu. Elimizde kusursuza yakın bir oyunun, kusursuza yakın hazırlanmış bir PC portu var. Eğer Sony bu portta herhangi bir başarısızlık yaşasaydı 2018 yılında Yılın Oyunu ödüllerini silip süpüren God of War ismine leke sürülmüş olurdu; ama gerçekten de dersine çok iyi çalışmış ve PC oyuncularına zamanında ne kaçırdıklarını çok net biçimde göstermiş. God of War'u önceden PS4'te oynamış olsanız bile bu maceraya bir kez de PC'de atılmanızı şiddetle tavsiye olunur.



- Oyun hâlâ baştan aşağı görsel bir ziyafet
- +Bölüm tasarımları nefes kesici
- Mimir'in anlattığı hikâyeleri dinlemeye doyum olmuyor
- Müzikler eski ve yeni birçok duyguyu doğru şekilde coşturuyor
- Kratos ile Atreus arasındaki ilişki dinamikleri insanı oyunun başından sonuna kadar sıkı sıkı sarıyor
- PC performansı çok üst seviyede, Nvidia ve AMD'nin performans teknolojileri başarıyla kullanılmış

−

- Düşman seviyeleri bazen zorluğun ani sıçrayışlar yaparak akışı bozuyor
- Bazı ekipmanlar aldığınızda ve geliştirmenize verilen uğraşa değmeyecek kadar düşük kalıyor
- Şimdi işin yoksa Ragnarök'ün de PC'ye gelmesini bekle

9.5



Son Karar

Sony bu PC'ye port işini çözdü. God of War, PC panteonunu da dize getirmek için Master Race dağlarına tırmanıyor bu sefer de.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Santa Monica Studios | **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 329TL (Steam, Epic Games) **YAŞ SINIRI:** 18+



TEKMİLİ BİRDEN

HAZIRLIKLAR YAPILDI MI? SEVDİKLERİNİZLE VEDALAŞIP ERZAK STOĞU YAPTINIZ MI?

ŞUBAT AYI GELDİ ÇATTI ÇÜNKÜ, "ONLAR DA BİR GÜN GELECEK" KÖŞESİNE BAKARSANIZ ÖYLE BİR ÖLÜM GRUBU VAR Kİ BU AY...

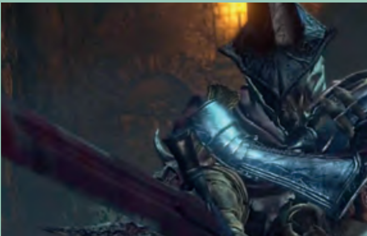
AYIN ALTIN OYUNLARI


GOD OF WAR


UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES


SAM&MAX: BEYOND TIME AND SPACE

BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



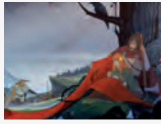
1. **Memories of Mother** – God of War
2. **Abyss Watchers** – Dark Souls III
3. **Ludwig, the Holy Blade** – Bloodborne
4. **Westmarch** – Diablo Immortal
5. **Mercenary Tribunal** – Disco Elysium

OGZ ONUR LİSTESİ

NORS MİTOLOJİSİ


God of War
Bir sonraki oyuna Nors Mitolojisi'ne dair bir şey kalmayabilir gerçi ortada ama...

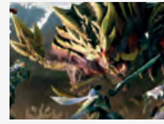

Hellblade: Senua's Sacrifice
Mental sorunlara çok yakından parmak basması bir yana sürükleyiciydi de.


The Banner Saga
Nedense niş kalmış, aslında çok daha büyük kitlelere ulaşması gereken bir oyundu The Banner Saga da.

HEPSİNİ YAKALAMACA

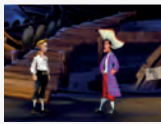

Pokémon Legends: Arceus
Potansiyelinin tamamını kullanmasa da 26 yıllık serinin en büyük değişimi.


Shin Megami Tensei V
Hepsini yakalamak Pokémon'a has mı sandınız? SMT ve Persona'da da iblis peşinde koşuyoruz.


Monster Hunter Rise
Monster Hunter serisine kendine has yeni bir solu kazandıran Rise'da da canavar kovalıyoruz yine.

MACERA


Sam&Max: Beyond Time and Space
Zaten nefis olan Beyond Time and Space, bu yenilemeyle daha da iyi olmuş!

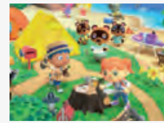

The Secret of Monkey Island
Stan size ikinci el herhangi bir şey satmaya çalışırsa almayın.


Grim Fandango
Hem kaliteli macera hem de "klas" bir anlatım. Tabii ki Grim Fandango olacaktı burada, şaşırdınız mı?

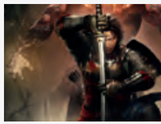
TERAPİK

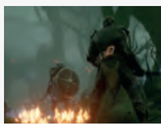

Unpacking
Taşınmanın kendisi bu kadar keyifli değil ya, oyunu niye bu kadar rahatlatıcı?


Stardew Valley
İnsanın içindeki çiftçiyi uyandıran oyun. Dünyayı kurtarma işlerinden el ayak çektikten sonra birebir.


Animal Crossing
Pandeminin en rahatlatıcı ve garip bir şekilde oyun arkadaşlarını en bağlayıcı oyunlardan biriydi AC.

SOULS-LIKE

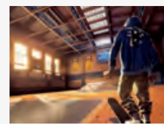

Nioh 2
FromSoftware zirveyi kapmış olabilir ama Nioh 2 de o zirvenin hemen altında hazır pusuda bekliyor.

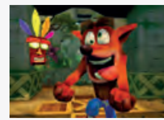

Mortal Shell
Dosyada bahsetmedik diye unuttuk sandınız di mi? (Valla aklımızdaydı aslında ya)


Jedi: Fallen Order
Seveni de çok, sevmeyeni de. Biz biraz daha seven tarafa kayıyoruz sanırım. Devamı gelsin de...

MICROSOFT'UN ALDIKLARI


Diablo II Resurrected
Diablo 2 güzel dirilmişti zaten, Microsoft desteğiyle daha da güzel yerlere gelir herhalde artık.


Tony Hawk's Pro Skater 1+2
Eskinin efsane oyunu ne de güzel yenilenmişti öyle. Hâlâ alanında rakipsiz.


Crash Bandicoot
Ya çok garip değil mi? Playstation'la anılan seri artık bildiğin Microsoft'a ait...



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Horizon ve Dying Light 2 elimize geçti bile. Elden Ring için gergin bekleyiş sürüyor... Yuh, TW: Warhammer III ve Destiny 2 de bu ay geliyormuş!

Şubat '22	
Life is Strange Remastered Collection	1 Şubat
Dying Light 2: Stay Human	4 Şubat
OlliOlli World	8 Şubat
Zorya: The Celestial Sisters	8 Şubat
Sifu	8 Şubat
RUMBLEVERSE (Erken Erişim)	8 Şubat
CrossfireX	10 Şubat
Know by heart	10 Şubat
Rise of the Third Power	10 Şubat
Lost Ark	11 Şubat
Infernax	14 Şubat
Dynasty Warriors 9: Empires	15 Şubat
The King of Fighters XV	17 Şubat
Total War: Warhammer III	17 Şubat
Assassin's Creed: The Ezio Collection (Switch)	17 Şubat
Horizon: Forbidden West	18 Şubat
Destiny 2: The Witch Queen	22 Şubat
GRID Legends	24 Şubat
Martha is Dead	24 Şubat
Monark	25 Şubat
GRID Legends	25 Şubat
Atelier Sophie 2 - The Alchemist of the Mysterious Dream	25 Şubat
Elden Ring	25 Şubat
Mart '22	
Pathfinder: Wrath of the Righteous (Konsol)	1 Mart
ELEX II	1 Mart
Babylon's Fall	3 Mart
Triangle Strategy	3 Mart
Gran Turismo 7	4 Mart
Chocobo GP	10 Mart
Tunic	16 Mart
Persona 4 Arena Ultimax	17 Mart
The Settlers	17 Mart
Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin	18 Mart
Have a Nice Death	22 Mart
Kirby and the Forgotten Land	
Tiny Tina's Wonderlands	25 Mart
Syberia: The World Before	31 Mart
Weird West	31 Mart
Nisan '22	
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	5 Nisan
Out There: Oceans of Time	7 Nisan



FIRSAT KÖŞESİ

Zaten bir oyun keyfimiz var, ekonominin çivisi de iyice fırlamışken bari o ayın güzel fırsatlarını duyuralım istedik. Bu ay hangi platformda ne fırsatlar varmış bakalım:





PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

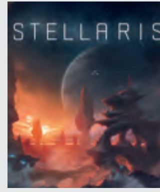
- UFC 4
- Tiny Tina's Assault on Dragon Keep
- Planet Coaster: Console Edition



AMAZON PRIME BEDAVALARI:



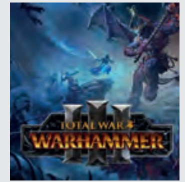
- Stellaris
- Ashwalkers
- As Far As The Eye
- Double Kick Heroes
- Golazo! Soccer League





GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Dreamscaper
- Besiege: Console Edition
- Edge of Eternity
- Total War: Warhammer 3
- Shredders
- Contrast
- Telling Lies
- Crossfire X — Konsol
- Skul: The Hero Slayer
- The Last Kids on Earth and the Staff of Doom
- Ark: Ultimate Survivor Edition
- Infernax



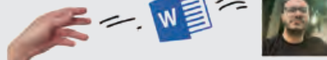


EDITTOCHAT

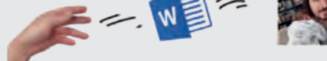
***Önceden yazar grubuna Alt Meddya mail'ı atarken "Ömer'e de yollayın... Öneri de yollayın" diyen Eren, Can'ın Yazı İşleri Müdürü olmasıyla hayatındaki kafiyeyi kaybetmiştir. Aylarca "Buraya kafiyeli bir şey bulamadım" dedikten sonra Ömer dönüşünü yapar ve eksik kafiyeyi tamamlar: "Bana da atın... Can'a da atın..." Sonrasındaysa olaylar gelişir...** (hepsini sığdıramadık, adam tüm alfabeyi yapmış)*

Ömer: Kafiye sorunu için bulduğum çözüm bu kadar iyi yorumlar alınca alfabenin gerisini tamamlamak da boynumun borcu haline geldi. Çünkü neden olmasın..

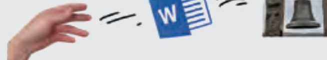
BANA DA ATIN



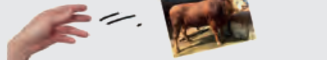
CAN'A DA ATIN



ÇANA DA ATIN



DANA DA ATIN



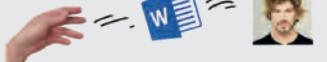
FANA DA ATIN



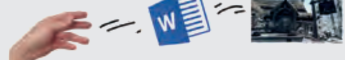
GANA DA ATIN



TAN'A DA ATIN



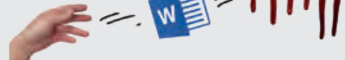
HANA DA ATIN



JAN'A DA ATIN



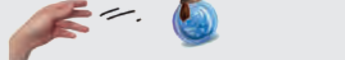
KANA DA ATIN



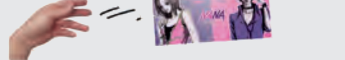
LANA DA ATIN



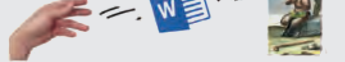
MANA DA ATIN



NANA DA ATIN



PAN'A DA ATIN



JANGO FETT

Baba Fett'in Hikâyesi

OĞUZ ERDOĞAN

The Mandalorian ile birlikte popülerliği katlanan Boba Fett'in kendi dizisi şu sıralar Tatooine'de yargı dağıtıyor. Lakin Boba'dan önce bir de Jango vardı. Yani aslında önce Boba vardı ama kronolojik olarak Jango daha önceydi. İşin içinde Star Wars olunca kim önce kim sonra kısmı tam bir kaos oluyor... Neyse konumuza yani Jango'ya dönelim biz. Burada anlatacaklarım Baba Fett'in hikayesi.

Jango'nun hayat hikâyesi genel olarak Mandalorian hikâyesiyle benzeşiyor. Mandalorlar tarafından bulunup yetiştirilen Jango oldukça başarılı bir kelle avcısı. Concord Dawn'da büyüyen Jango, bu kelle avcılığı hayatına atılmadan önce Mandalorian iç savaşlarında da kan döküyor. Count Dooku'nun kendisini işe almasından sonraysa hayatı değişiyor. Bu iç savaşın bir diğer özelliği de Jango'nun ve sonradan Boba'nın giydiği o meşhur zırhın ilk ortaya çıkış yeri olması. Klon Savaşları öncesi bazı işler yapan Jango'yu filmlerde ilk gördüğümüz yer olan Kamino'ya götüren şey de yine Count Dooku, ya da Sith adıyla Darth Tyranus.

Jango'nun genetik koduyla üretilen devasa bir klon ordusu ve sonrasında yaşanan Klon Savaşları zaten Star Wars'un en çok işlenen konularından birisi. Biz takvimlerimizi biraz daha geriye saralım. Aslında Jango Fett için hayat kelle avcılığına gidecek gibi gözükmüyordu. İç savaşlar başlayana kadar oldukça sağlam bir tedrisattan geçen Jango, komando olarak da epey başarılı işler çıkarıyordu. Lakin işin içerisine Star Wars'un karanlık yüzü girdi ve Mandalorlar ile Jango'nun arası epey açıldı. Bir dönem zırhı da elinden alınan Jango'ya tam zamanlı bir kelle avcılığından başka seçenek kalmadı böylece.

Kamino'ya uzanan yolculuktan önce Naboo istilası dönemlerinde Count Dooku'yla tanışması neredeyse tüm galaksinin kaderini değiştirdi. Tam tamına yirmi milyon kredi karşılığında genetik kodlarını bir klon ordusu için satan Jango Fett'in bir diğer arzusu da genetiğiyle oynanmamış bir klondu. (Adamdaki lükse bak, sanki organik domates seçiyor) Bu klonun büyüyüp Boba Fett olduğunu hepimiz biliyoruz. Ancak Jango sadece genetik kodlarını satmakla kalmamış farkında olmadan Sithler ile uzun çaplı bir iş birliğine de başlamıştı. Daha sonrasında Boba ile Darth Vader'ın iş birliğini düşününce Boba Fett'in gerçekten aynı zekâya sahip bir klon olduğunu görebiliyoruz.

Boba biraz büyüdükten sonra beraber çok sayıda kelle avcılığı görevine çıkan baba-oğul en nihayetinde oldukça sağlam bir bağ kurdu. Hatta bu görevlerin bir tanesinde ilk defa adam öldürdükten sonra babasından övgüyü kapan Boba'nın çocukluğunun da pek sağlıklı geçtiğini söylemek mümkün değil. Gerçi Star Wars Evreni içerisinde yaşayıp mutlu çocukluk geçirmek pek mümkün bir olay gibi gözükmüyor. *(Niye canım, Grogu'nun mis gibi çocukluğu var işte? -Can)*

Klon Savaşları yaklaşırken Padme Amidala'ya yapılan suikast girişimiyle de bağlantısı olan Jango Fett böylece Jediların da radarına girmişti. Tedarikini bizzat Jango Fett'in sağladığı suikastçı Zam Wesell'in Padme'yi öldürme görevinde başarısız olması Jango'nun da ilk defa açığa çıkmasına neden oldu ve bu da bir kelle avcısı için yolun sonu anlamına geldi. Obi-Wan Kenobi'nin kendisini Kamino'da ziyaretini öğrenince epey kıllanan Jango'nun sonu için de çanlar çalmaya başladı; Kenobi'den canını zor kurtaran Jango, böylece Genosis'e kaçtı.

Genosis'te Anakin, Padme ve Kenobi esir düşünce paçayı kurtardığını düşünen Jango'nun sonunu getiren olay da yine kendi elinden geldi. Droidler ve klonların ilk kez karşı karşıya geldiği Genosis savaşı sırasında Count Dooku'ya güvenmenin cezası ağır oldu. Tarihin gördüğü en kudretli Jedi ustalarından Mace Windu'ya kafa tutunca kellesi gövdesinden ayrıldı. Sonrasında Boba'nın kaskı alıp üzülmesi epey duygusal bir sahneydi ama o kask içinden kafa nasıl düşmedi hâlâ merak diyorum. *(Dikkatli izlersen Windu kestikten sonra yere düşerken kaskın içinden fırladığının gölgesini görebiliyorsun aslında. -Can)*

Star Wars Evreni içerisinde muhtemelen en fazla çocuğa (gerçi tam olarak çocuk da değil genetiğiyle oynanmış klon evlatlar) sahip olan Jango'nun savaşlarla geçen hayatı boyunca bırakabileceği tek miras Boba Fett'ti. Yaşamının her anında bunun bilincinde olan Jango, Boba'ya daha ufak yaşlarında çok fazla şey öğretti. Göçüp gittiğinde geriye evrene korku salan bir gemi ve galaksinin en iyi kelle avcılarından birisi kaldı.

Sevgi Kelebeği-1

Boba Fett ile tanıştığımız ama aslen Jango Fett'e ait olan ikonik uzay gemisi Slave I'in adı tahmin edebileceğiniz sebeplerden ötürü değiştirildi. Baba oğul kelle avcılığı yapan insan kaçakçılığından kiralık katilliğe her işi yapmış Fettlerin gemisinin adı Butterfly ya da Strawberry gibi bir şirinlik timsali olacak değildi ya? Geminin adı değiştikten sonra Legoları bile apar topar piyasadan kaldıran Lucasfilm Slave 1 için artık Boba Fett'in uzay gemisi adı kullanılıyor. Jango'nun esamesi bile okunmuyor yani. Özünde Firespray-31 cinsi bir gemi olan eski Slave-1'in arkadan bakınca yaşattığı tedirginlik hissi ise halen devam ediyor.

İlkler unutulmaz

Kamino'da ekmek elden, su gölden rahat bir hayat sürecekken Jango'yu bir sıkıntı basıyor. Fett tecrübesindeki birisi için oldukça basit bir iş olarak Griph isimli bir adamın kaçan Twi'lek sevgilisini bulup geri getirecek. Bu esnada işler daha karman çorman hale geliyor ve bir dizi başka kelle avcısı da görevin parçası oluyor. En nihayetinde kelle avcılığının altın kuralı devreye giriyor ve Boba-Jango ikilisi büyük bir komploya düşüyorlar. Boba ölümle karşı karşıyayken sakladığı blasterı ile iki kelle avcısını da oracıkta öldürüyor. Jango ise bu sahneden epey duygulanıp, hayatı boyunca daha iyi bir varis düşünemediğini söylüyor. "Babasının oğlu" misali ilk kez adam öldürmenin tadını alan Boba'nın sonrasında yaptıkları ise malumunuz...



INJUSTICE SUPERMAN VS HOMELANDER VS OMNI-MAN

Haydi bir plase de Plutonian'dan (Ireedemable) gelsin. Hangisi döver?

YASİN İLGÜN

DC'nin çizgi roman geçmişine şöyle yüzeysel bir şekilde bakınca özellikle modern dönemde bir sürü kötü Superman varyantıyla karşılaşıyoruz. Burada bir ekmek var ki DC yemekten sıkılmıyor. Tabii bunu sadece çizgi romanlarla sınırlandıramayız. Neticede konu başlığında adı geçen kötü Superman ile (yani Injustice Superman'iyle) Injustice oyunlarında tanıştık.

İdeallerinden kopmuş ve güç zehirlenmesi yaşamış bir Superman kulağa gerçekten ilginç gelse de bana kalırsa DC bu karakteri gerektiği gibi işleyemedi. Injustice çizgi romanları muhteşem bir başlangıca sahip ve tüm evren ışık hızında kaosa sürükleniyor. Buraya kadar her şey çok güzel ama çizgi roman serisi o kadar çok sattı ki hikâyeyi oyuna bağlamadan önce dibine kadar sağmaya çalıştılar ve canım hikâyenin/karakterin için ettiler. Injustice Superman'i döven dövene ama hep son saniye birileri çıkıp kurtarıyor. Bir noktadan sonra bu anlatış elementinin hiçbir ağırlığı kalmıyor.

Ek olarak altını çizmek istediğim bir yanılgı var. Sanki Injustice Superman bir modaya sebep olmuş gibi düşünen çok insan var. İşin rengi çok farklı. Omni-Man (Invincible), Homelander (The Boys) ve Plutonian (Irredeemable) gibi karakterler Injustice Superman'den daha önce ortaya çıktılar. Hatta Injustice Superman'in Joker'i öldürüşüyle Omni-Man'in Immortal'ı öldürüşü arasında fazlasıyla benzerlik bulunuyor. Tabii şu panel kompozisyonu için özgün demek çok zor, neticede benzeri kompozisyonları başka eserlerde de gördük. Burada altını çizmek istediğim detay Injustice Superman'in yön veren bir karakter olmadığı, ama kendinden önce gelen eserlerden çok iyi beslendiği detayıdır. Yoksa bu dört karakteri de ayrı ayrı severim efendim.

KÖTÜLERİMİZİ TANIYALIM:

Bu karakterlere kötü demekte zorlanıyorum aslında. Bir tanesi hariç diğerlerinin telafi edici özellikleri var ya da en azından bu noktaya gelme şekillerine hak verebiliyorsunuz. Bakış açınıza göre bu karakterlerin yaptıklarını doğru bile bulabilirsiniz hatta. Ben yine de kategorize edebilmek adına kendilerine "kötü" diyeceğim.



INJUSTICE SUPERMAN

Bu Superman varyasyonu karşımıza ilk defa 2013'te Injustice: Gods Among Us oyununda çıktı. Injustice Superman'i aynı zamanda oyunun öncüsü olan çizgi roman serisinde ve Injustice (2021) isimli animasyonda da gördük.

Superman bu hikâyede Lois Lane ile evlenmiş ve üstelik çocuk bekliyorlar. Batman'in en büyük kötüsü Joker, Superman'i tuzağa düşürüyor ve zihnini zehirliyor. Superman gerçeklikten kopuyor ve Doomsday ile savaştığını sanıyor ama aslında bu süreçte ondan hamile olan Lois Lane'i acımasız bir şekilde öldürüyor. Arada ikinci memleketi Metropolis'te de bir kıyım gerçekleştiriyor. Kendine geldiğinde olan biteni fark ediyor ve tüm ahlak kodunu bir kenara bırakıp "Batman'in yıllar önce yapması gerektiği" şeyi yaparak Joker'i öldürüyor. Bu noktadan itibaren de ona karşı çıkan herkesi öldürmeye başlıyor. Buna eski kahraman dostları da dahil.

Bu hikâyeye uzak olsanız bile ahlak kodunu kenara bırakmış, eli kanlı bir tirana dönüşmüş Superman'in ne kadar korkunç olduğunu tahmin edebilirsiniz diye düşünüyorum. Normalde en güçlü düşmanlarına karşı bile alttan alan biriyken artık yöntemlerine itirazı olan dostlarını bile gözünü kırpmadan öldürüyor. Daha ne olsun?



OMNI-MAN

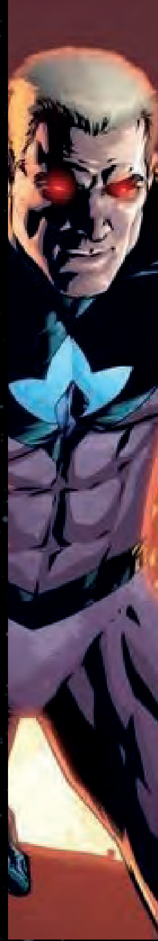
Bu karakter karşımıza ilk defa 1997 senesinde çıksa da asıl hikâyesi bambaşka ve kafa karıştırmamak adına bunu es geçiyorum. Invincible (2003) çizgi romanlarında ana karakterimiz Mark Grayson'ın babası olarak karşımıza çıkan Omni-Man aslında başka bir gezegenden geliyor ve dünya hayatını benimsiyor. En azından ilk etapta durum böyle gözüküyor. Viltrumlular evrene korku salan ve inanılmaz derecede güçlü olan bir millet ve Omni-Man de safkan bir Viltrumlu.

Güç olarak Superman'e ziyadesiyle yakın ama özel güç repertuarı onun kadar geniş değil. Ha, şunun da altını çizmek gerekli aslında: Omni-Man en güçlü Viltrumlu bile değil. Fakat çizgi dizisi devam ediyorken spoiler verip tadınızı kaçırmak istemiyorum.

Image evreninde safkan bir Viltrumite'ı yenebilecek çok fazla karakter yok ama işin doğrusu DC ve Marvel evrenlerinde de çoğu kahramanın vanilya hali Omni-Man ile aşık atamaz. Bununla birlikte Viltrumluların ağır yaralanabildiklerini biliyoruz.



PLUTONIAN



Eşleşmemizdeki son kötü Superman'imsi karakter de Plutonian. Bu isim muhtemelen çoğunuza yabancı geliyordur, çünkü Irredeemable (2003) her ne kadar su gibi akıp giden bir çizgi roman olsa da popüler kültürde kendine çok yer bulamadı. Hoş, Invincible ve The Boys da yakın zamana kadar niş eserlerdi. Belki bir gün Irredeemable da bir platformda karşımıza çıkar. Kim bilir?

Plutonian bu karakterler arasındaki en korkunç isim. Plutonian'ın kökenini anlatarak sürpriz kaçırmak istemiyorum. Birazcık "mindfuck" elementleri içeriyor zira. Aynı zamanda iyiden kötüye dönüşme hikâyesi bana en çok geçen karakter de Plutonian'dır. İnsanlığa sayısız yardımı dokunmasına rağmen aynı zamanda insanlığın en pis yanlarına tanık olan kahramanımız kimin ne konuştuğunu her zaman duyabiliyor. Hayatını kurtardığı insanlar arasında nice meymenetsiz ve teşekkür etmeyi bile bilmeyenler var. Üstüne yapmadığı şeyler için suçlanması da cabası. Empati kurmayı da becerebiliyor aslında ama her şey sürekli birikiyor birikiyor ve sonunda kafası atıyor. O cinnet anında da çok büyük bir kıyım yapıyor ve bu noktadan sonra da geri dönüşü olmayan bir yola giriyor. Eski kahraman dostlarını da bir bir avlıyor. Şehirleri, ülkeleri ve milyonları hiç düşünmeden öldürüyor.

Omni-Man ve Injustice Superman kıyım yaptı sanıyorsanız Plutonian'ın yaptığını isimlendirmek gerçekten zor bir hale geliyor.

Üstelik Plutonian'ın bu kadar güçlü olma sebebi de aslen telepatik ve sayonik güçlere sahip olması. Keza genetik manipülasyon yeteneklerine de sahip. Kısaca kendisi Superman'imsi bir kahraman çünkü kendisini öyle hayal ediyor. Hikâyesi daha sonra bambaşka yerlere kayıyor ki o da yukarıda bahsettiğim "mindfuck" elementi işte.

HOMELANDER



The Boys (2006) çizgi romanında ekibimizin baş kötüsü olarak karşımıza çıkan Homelander aslında çok da gizemli bir karakter değil. Çizgi roman ve Amazon dizisi arasında da inanılmaz büyük farklılıklar var ama yine devam eden bir dizi olduğu için bunlardan bahsetmekten kaçınıyorum.

Homelander karakteristik açıdan olsun, süper güçleri olsun insanda inanılmaz derece "kötü Superman" havası uyandırıyor. Bununla birlikte The Boys evreninde yer alan süper kahramanların aslında o kadar da güçlü olmadığının altını çizmek gerekli. Hatta bizim asıl ekibimiz (yani The Boys) neredeyse her kahramanı elinin tersiyle tokatlayacak kadar güçlü ama dizide tamamen farklı bir senaryo izliyoruz. Homelander Butcher'dan pek haz etmiyor ama onunla yüz yüze gelmekten de çekiniyor hatta.

Bu evrende gerçekten de güçlü sayabileceğimiz üç tane isim var diyebilirim. Onların arasında yumrukları en ağır olan kişilerden biri de Homelander. Spoiler yemekten korkmuyorsanız çizgi roman serisinde, son savaşta kafayı nasıl sıyırdığını bir görün derim.

PEKİ KİM DÖVER?

Geldik Nerdus Maximus'un en çocuksu, en anlamsız kısmına. Fakat bu tür kıyaslamaların nihai noktası da bu değil mi sevgili Oyungezerler? Günün sonunda bu arkadaşlar karşı karşıya gelse kim kazanır diye kafa yormuyor muyuz?

Mevzubahis karakterlerin yer aldığı tüm eserleri tüketmiş biri olarak ben net şekilde Plutonian diyebiliyorum. Hikâyenin son arkında gerçek güçlerini keşfediyor ve Plutonian'ın normal yollarla öldürülmesinin mümkün olmadığını öğreniyoruz.

Diğer üç kötümüz için aynı şeyleri söylemek mümkün değil. Kulağım daha şimdiden çınlıyor. İtiraz seslerini duyar gibiyim. Plutonian'ın karşısına çıkarabileceğimiz çok güçlü Superman versiyonları yok değil. Superman Prime gibi abartılı güçlü hallerinden bahsediyorum tabii ki ama elimizdeki karakter Injustice Superman ve kusura bakmayın, ama Mark Waid Plutonian'ı yazarken kazana düşürmüş. Yapacak bir şey yok efendim.



Injustice Sups'un da hakkını vermek lazım tabii ki. Plutonian'ı en tepeye koyarsak Omni-Man ve Homelander el ele verseler bile bu karakteri en fazla biraz yorabilirler herhalde. Hoş, Injustice Superman'i de dövmeyen yok şöyle bir düşününce. Alfred bile ağzını yüzünü kırdı. Evet, Batman'in uşağı Alfred'ten dayak yedi :) Olaylar nasıl bu noktaya geldi söylemeyeceğim. Açın okuyun efendim.

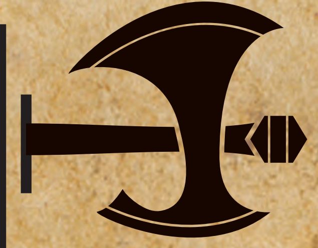
Omni-Man her ne kadar acımasız ve güçlü olsa da DC evreninde onu yenebilecek bir sürü kahraman var. Yukarıda pek çok kahramandan güçlü demiştim ama pek çok DC kahramanı da Omni-Man'i elinin tersiyle tokatlar işte. Çizgi romanları okuyanlar ne demek istediğimi anlamışlardır. Omni-Man/Nolan kendi evreninde gerçekten diz titreten bir karakter olsa da DC'de Superman'e gelene kadar onunla yerleri silecek bir sürü isim sayabiliriz.

Homelander ise sanıldığı kadar güçlü bir karakter değil. Dizide kimsenin zarar veremeyeceği bir karakter gibi gözüküyor. Bu imajı korumayı tercih ederlerse Homelander'ın yenilgisi mental çöküşle sağlanır gibi geliyor bana. Kaldı ki bir de süper güçlü çocuk mevzuları var şimdi. Açıkçası Homelander'dan korkuyorsanız Butcher'ın gerçek yüzünü görmeyin derim. The Boys'da gerçekten korkmanız gereken kişi Butcher'dır…

Ben bir kez daha şu yorumumun altını da üstünü de çizmek istiyorum. Bu karakterlerin hikayeleri dışarıdan gözüktüğü kadar siyah ve beyaz değiller. Invincible, The Boys ve Irredeemable'ı okumanızı öneririm. Kan ve vahşet görmekten rahatsız olmayacaksanız keyif alacağınızı düşünüyorum. Bunlardan rahatsız oluyorsanız da zaten bu arkadaşların oyun-dizi-filmlerinden de uzak durursunuz zaten herhalde, değil mi?

VE BENİM DE BALTAM





YAZI YASİN İLGÜN

Yüzüklerin Efendisi: Güç Yüzükleri

Ve sonunda Amazon bir şeyler paylaştı…

Amazon nihayet zahmet etti ve sonunda bir şeyler paylaştı. Beş senelik uzun bekleyiş ardından sonunda gelmekte olan Yüzüklerin Efendisi dizisinin adını öğredik: *Güç Yüzükleri*.

Bu isim rastgele seçilmiş değil tabii ki. J.R.R. Tolkien, Güç Yüzükleri'nin hikâyesini çok detaya girmeden anlatıyor aslında. Dizi de muhtemelen ana kaynak olarak bu hikâyeden beslenecek ama ben esere çok sadık kalacaklarını sanmıyorum. Zaten kalmalarına da gerek yok açıkçası. Filmler de kitaplardan alabildiğine uzak olmasına rağmen her biri ayrı şaheser neticede. *(Hobbit filmleri hariç de! Hobbit filmleri hariç de!!! -Can)*

Galadriel sayesinde Güç Yüzükleri'nin hikayesini çat pat da olsa bilmeyen kalmamıştır herhalde ama bu aslında buzdağının sadece görünen kısmı. Kaldı ki Yüzük Kardeşliği'nin başındaki anlatı da bir hayli eksik ve hatta bir o kadar da hatalı. Neyse ki Oyungezer diye bir dergi var ve bu dergide hikâyenin aslını size anlatmak için can atan editörler var. Dürüst olmak gerekirse bu yazı ne kadar uzun olacak kestiremiyorum ama bence siz yine de yanınıza bir çay, bir kahve alın derim. Hazırsanız başlayalım… *(Dur, kahveyi yeni koydum. Olunca geliyorum hemen. -Can)*

Güç Yüzüklerine Dair

Orta-dünya'nın kaderini belirleyen Yüzük Savaşı (yani Yüzüklerin Efendisi üçlemesi) Üçüncü Çağ'ın son yıllarında (3018-3019) yaşanıyor ama Güç Yüzükleri'nin yapımı teee İkinci Çağ'ın ortalarında gerçekleşiyor. Fakat bu hikâyeye de çat diye girmek mümkün değil. Neticede Sauron yoktan var olmuyor. Biz onu en kötü varlık olarak tanımış olsak da Orta-dünya'nın gerçek kötüsü Sauron'un da efendisi olan Morgoth'tur.

Morgoth, Orta-dünya'ya uzun yıllar boyunca korku ve vahşet saçsa da Birinci Çağ'ın sonunda Valar, elfler ve onlara sadık olan üç insan hanedanı Karanlık Efendi'yi yenmeyi başarıyor. Morgoth yenilince Sauron da yenilmiş sayılıyor tabii. Neyse, tamam komik değildi… öhöm. :(Sauron, efendisinin yaşadığı hezimetin ardından Valar Ordusu'nun komutanı olan Maia'dan (Eonwë) af diliyor ancak bir Maia'nın başka bir Maia'yı yargılaması ve affetmesi mümkün değil. Eonwë, Sauron'un Manwe'nin (Valar'ın lideri) huzuruna çıkıp ondan af dilemesi gerektiğini söylüyor. Sauron cezalandırılmaktan ve güçlerini kaybetmekten korkuyor, küçük düşmek istemiyor ve Orta-dünya'da saklanmaya karar veriyor. Bu noktada bir



detaydan bahsetmek gerekli. Bu konu biraz tartışmaya açık olsa da Tolkien, Sauron'un gerçekten pişman olduğuna inanıyor. Pişmanlığında korku da pay sahibi olabilir diye de ekleme yapıyor. Günün sonunda Morgoth'un Sauron'un üzerindeki etkisi çok büyük; gururuna yediremiyor ve bir süre için ortadan kayboluyor.

Valar'ın Morgoth'u nihai olarak dize getirdiği bu savaşta Beleriand kıtası tuzla buz oluyor ve denizler altında kalıyor. Her ne kadar Morgoth yenilmiş olsa da onun pek çok hizmetkarı bu yıkımdan kurtulmayı başarıyor ve Orta-dünya'nın doğusundaki insan topluluklarının başına geçiyorlar. Valar, elfleri ve edain'i (yukarıda bahsettiğim üç insan hanedanı) Orta-dünya'da koruyamayacağı için elfleri Valinor'a çağırıyor. Edain'e de sadakatlerinin ve fedakarlıklarının karşılığı olarak Orta-dünya'nın problemlerinden uzak bir ada bahşediliyor. Ek olarak da normal insanlardan çok daha uzun bir ömre sahip oluyorlar. Tahmin edebileceğiniz üzere bu adanın adı daha sonra Númenor oluyor. Aragorn'un soyu da bu krallığa kadar uzanıyor.

Valar'ın çağrısına rağmen pek çok elf çeşitli sebeplerden dolayı Orta-dünya'da kalmayı tercih ediyor. Noldor'un Yüce Kralı Gil-Galad, kıtanın batısında Lindon ülkesini kuruyor. Beleriand'ın yıkımından kaçan Teleri elfleriyse ağırlıklı olarak Lorien ve Eryn Galen (daha sonra Mirkwood olacak) bölgelerine göç ediyorlar. Burada eski akrabalarıyla bir araya geliyorlar.

Beleriand Cüceleri de bu dönemde Khazad-dûm'a (sonraki adıyla Moria) taşınıyorlar ve buranın gücüne güç katıyorlar. Buranın batısındaysa elfler Eregion isimli bir ülke kuruyor ve cücelerle eşi benzeri görülmemiş bir dostluk ortaya çıkıyor. Yüzük Kardeşliği'ndeki o büyülü kapı da cüce ve elflerin ortak işçiliğidir mesela. Eregionlu elfler zanaat ve işçiliğe bir hayli düşkünler ve başlarında da Fëanor'un torunu Celebrimbor yer alıyor. Celebrimbor ve elfleri çok büyük işlere imza atıyorlar. Neredeyse Fëanor'un işçiliğine rakip olacak kadar ustalaşıyorlar (tabii Silmariller bambaşka bir nokta, onları hariç tutalım).

Sauron ise Orta-dünya'nın doğusunda gizleniyor ve Valar'ın elini eteğini çektiğinden emin olunca yeniden işe koyuluyor. Niyetini tekrardan bozuyor ve özgür halkların efendisi olmayı kafasına koyuyor. Elflerden nefret ediyor ve onları da boyunduruğu altına alıp Orta-dünya'nın efendisi olmak istiyor.





Bunun için de sinsice bir plan geliştiriyor. Şeklini şemalini değiştiriyor ve Annatar mahlasını (hediyelerin efendisi) kullanarak elflerin karşısına çıkıyor. Onlara Orta-dünya'yı Valinor gibi güzel bir memlekete dönüştürme konusunda yardımcı olabileceğini söylüyor. Gil-Galad, Cirdan, Elrond ve Galadriel gibi bilge Elfleri kandırmayı başaramıyor. Bilin bakalım hangi Elf Lordu onu kollarını açarak karşılıyor. Evet, doğru bildiğiniz: Eregionlu Celebrimbor.

Eregionlu Eflerimiz, Sauron'un da öğretileri sayesinde kendi sınırlarını aşmayı başarıyorlar ve muhteşem işler ortaya koyuyorlar. Tabii Sauron'un planı bambaşka. Elflere Güç Yüzükleri yapmayı öğretiyor. Karanlık Lordumuz bu Yüzükleri takan zihinleri kontrol ederek savaşmak zorunda kalmadan Elflere hükmetmeyi ve Orta-dünya'yı ele geçirmeyi hedefliyor.

Haliyle Eregionlu elfler bir süre sonra Güç Yüzükleri yapmaya başlıyorlar. Elfler bunları silah olarak tasarlamıyor aslında. Güç Yüzükleri'nin amacı güzelliği korumak ve kalıcı hale getirmek, bir nevi yaşamı sonsuza kadar dondurmak üzerine. Bu Yüzükler sayesinde Orta-dünya'da bir Valinor oluşturmaya çalışıyorlar. İlk yaptıkları Yüzükler pek matah olmuyor ama zamanla ustalaşıyorlar. En sonunda Sauron'un öğretileri ve yol göstermesiyle 16 tane Güç Yüzük'ü yapmayı başarıyorlar. Sauron sonuçtan memnun kalıyor ve Eregion'dan ayrılıp Tek Yüzük'ü dövmek için Mordor'un yolunu tutuyor. Onun Eregion'dan ayrılmasının ardından Celebrimbor kendini aşıyor ve diğer tüm Yüzüklerden daha da kudretli olan üç tane daha Yüzük yapıyor. Sauron'un bundan haberi bile olmuyor.

Mordor'daysa Sauron her şeye hükmedecek olan o Tek Yüzük'ü dövmekle meşgul. Kudretli elf lordlarının zihinlerini domine edebilmek için kendi öz gücünün önemli bir kısmını da Tek Yüzük'e aktarıyor ancak Yüzük'ü parmağına taktığı an elf lordları Annatar'ın Sauron olduğunu anlıyor ve Sauron'un planı ortaya çıkıyor; elfler de yüzükleri çıkartıp saklıyorlar.

Elfler ve Sauron'un Savaşı

Planı suya düşen Sauron bir hayli sinirleniyor ve Celebrimbor'a elçi gönderiyor. Güç Yüzükleri onun öğretileri sayesinde yapıldığı için Üç Yüzük de dahil olmak üzere hepsini istiyor. Celebrimbor da bu talebi reddediyor pek tabii. Sonrasındaysa Orta-dünya'da bir süre fırtına öncesi sessizlik baş gösteriyor. Celebrimbor bu süreçte Galadriel'e danışıyor. Üç Yüzük gizli bir şekilde Eregion'dan çıkartılıp Gil-Galad, Cirdan ve Galadriel'e ulaştırılıyorlar.

Bunlar yaşanırken Sauron'un eli de armut toplamıyor haliyle. Mordor'un efendisi ordularını topluyor ve İkinci Çağ'ın 1695 yılında Calenardhon üzerinden Eriador'a yürüyor. Gil-Galad ise elflerin Sauron'u yenebilecek kadar güçlü olmadığının farkında ve Númenor'dan destek istiyor. Yaverlerinden Elrond'u da Lindon Ordusu'nun başına geçiriyor ve Celebrimbor'a destek olması için yolluyor. Ancak bu ordu Eregion'a varamıyor. Sauron'un orduları hem Eregion'u kuşatıyor hem Lindon'u tehdit ediyor hem de Elrond'un ordusu yolda başka ordularla kafa kafaya geliyor.

İki yıl süren kuşatmanın ardından Sauron'un güçleri Eregion'u ele geçirmeyi başarıyor ve ülke tamamen yok ediliyor. Celebrimbor canlı ele geçiriliyor. Sauron ona işkence ederek 16 Yüzük'ün yerini öğreniyor ve onları ele geçiriyor ancak Üç Yüzük hakkında hiçbir



bilgi edinemiyor. Celebrimbor, ork oklarıyla öldürülüyor ve Sauron, Celebrimbor'un cansız bedenini bir bayrak olarak kullanıp rotasını Elrond'a çeviriyor.

Eregion'un yıkımından kaçmayı başarabilen Elflerin bir kısmı kuzeyde Elrond'un ordusuna katılıyor. Bir kısmıysa dostları Cüceler sayesinde güneyden kaçma şansı buluyorlar. Elrond'un ordusu Sauron'a meydan okuyacak güçte değil ve hatta yok edilmenin eşiğinde. Ancak Lorien elflerinden ve Khazad-dûm cücelerinden oluşan bir ordu Sauron'un güçlerine arkadan saldırıyor. Elf ve cüce ordusu Sauron'un devasa ordusu karşısında yetersiz kalıyor ama en azından Elrond'a ve ordusuna kaçma şansı sunuyorlar. Elrond savunması kolay bir bölge olan Ayrık Vadi'ye ulaşıyor ve Rivendell'in temelleri atılıyor. Elf-cüce ordusu amacına ulaştıktan sonra geri çekiliyor ve Khazad-dûm'un Batı Kapısı bir daha asla açılmıyor… En azından Cüceler tarafından :)

Ve böylece Sauron neredeyse Orta-dünya'nın tamamını ele geçiriyor. Kapana kısılmış Elrond ve kuşatılmış Gil-Galad dışında ona karşı çıkabilecek bir güç kalmıyor. En azından Sauron böyle düşünüyor...

Ve Númenor savaşa dahil oluyor…

Hatırlarsanız Yüce Kral Gil-Galad, Elrond'u savaşa göndermeden önce aynı zamanda Númenor'dan da destek istemişti. Şimdi uzun uzun Númenor hakkında konuşup kafanızı ütülemek istemiyorum ama kısa bir özet geçmek de lazım sanki. *(Yasin dizinin konusundan girdi, onu aradan çıkarttığı yetmedi Shadow of Mordor'a falan da orta açtı. -Can)* Orta-dünya'nın dertlerinden uzak, Sauron'un parmağının ulaşamadığı bir ada düşünün. Bu insanlar uzun ömürlüler ve her alanda kendilerini geliştiriyorlar. Buna savaş ve teknoloji de dahil. Üstelik Orta-dünya'ya da yabancı değiller, zira uzun yıllardır sahil bölgelerinde kolonileşiyorlar ve usta denizciler.

Neyse ki Sauron'un elflere olan nefreti ve egosunun çizilmesi onun gözlerini büyük oranda kör ediyor ve yaklaşmakta olan tehlikenin farkında değil. Númenor'un kralı Tar-Minastir, dostu Gil-Galad'ın çağrısına kulak veriyor ve Númenor donanması Amiral Ciryatur'un komutasında yola çıkıyor. Tabii yardım mesajın ulaşması, donanmanın hazırlanması derken aradan biraz zaman geçiyor. Ciryatur elindeki güçleri ikiye ayırmaya karar veriyor. Donanmasının yarısıyla Gri Limanlar'a gidiyor ve burada Gil-Galad'ın ordusuyla güçlerini birleştiriyor. Donanmanın diğer yarısıysa Númenor'un sahil yerleşkelerinden Lond Daer'e varıyor.

Ciryatur'un komutasındaki ordu elfleri bile etkilemeyi başarıyor. Elf ve insan orduları önce Sauron'un kuşatmasını kırıyor, ardından da ordularını hezimete uğratıyor. Sauron geri çekilmek zorunda kalıyor fakat ne yaparsa yapsın Númenor'un gücü karşısında direnemiyor. Fakat karşımızda Prime Sauron var. Orduları tükenmek bilmiyor ve destek kuvvetleri de yolda. Sauron, Tharbad'a çekilip burada yeni ordularıyla birleşerek Gil-Galad ve Ciryatur'u dize getirmeyi hedefliyor. Fakat Karanlık Lord'un farkında olmadığı çok büyük bir detay söz konusu: Henüz karşı karşıya gelmediği bir Númenor Ordusu daha var.

Gil-Galad ve Ciryatur, Sauron'u zorlamaya devam ederken İkinci Númenor ordusu Sauron'un ordularını arkadan vuruyor. Mevcut şartlarda bile Sauron'un bu savaştan zaferle ayrılması oldukça zorken işlerin rengi iyiden iyiye değişiyor. Karanlık Lord büyük bir hezimete uğruyor ve kaçmak zorunda kalıyor. Númenor bununla da yetinmiyor ve Sauron'un kuvvetlerini Calenardhon'un doğusunda bir kez daha yakalıyor. Tolkien'ın dediğine göre Sauron Mordor'a güç bela ve sadece birkaç korumasıyla kaçmayı başarıyor ve Númenor'a olan nefreti gerçek anlamda bu zaman başlıyor.

Gil-Galad ise Elrond'un üzerindeki kuşatmayı kırmayı başarıyor. Günün sonunda Eriador'da çok büyük bir yıkım yaşanıyor ve Eregion ıssız bir bölgeye dönüşüyor. Elrond, Eriador'un doğusunda Rivendell'i kuruyor. Sauron ise büyük bir hezimete uğramasına rağmen 16 tane Yüzük'ü ele geçirmeyi başarıyor; bu yüzüklerin 9 tanesini insanlara, 7 tanesiniyse cücelere veriyor ve planlarını bu iki ırk üzerinden uygulamaya çalışıyor. Cüceler doğal olarak dirençli olduklarını için onların zihinlerini kontrol etmeyi başaramıyor ancak 9 Yüzük istisnasız bir şekilde amacına ulaşıyor. Bu yüzüklerin taşıyıcıları da zamanla Nazgûl' dönüşüyor.

Peki Sauron sonrasında ne yaptı? İşte bu bambaşka bir yazının konusu. Zira Sauron ve Númenor bundan uzun yıllar sonra bir kez daha karşı karşıya gelecek ve yine ne olaylar olacak! O olayları takiben de İkinci Çağ'ın sonunu getiren Son İttifak Savaşı gerçekleşecek. O konuya da az biraz aşinasınızdır diye düşünüyorum, zira Yüzük Kardeşliği'nin açılışındaki savaştan bahsediyorum tabii...



○ **PLATFORM:** Disney+ ○ **YARATICI:** Jon Favreau ○ **YAZARLAR:** Jon Favreau
○ **OYUNCULAR:** Temuera Morrison, Ming-Na Wen, Pedro Pascal

THE BOOK OF BOBA FETT

Herkese haber verin Boba Fett emaneti olan Şehr-i Tatooine'i geri almaya geldi!

OĞUZ ERDOĞAN

Star Wars adına Disney iş birliği sonrası filmlerden yaşadığımız hayal kırıklığını diziler sayesinde yavaş yavaş atlatmaya başladık. The Mandalorian ile başlayan serüvenin ikinci ayağı The Book of Boba Fett de Mando'nun bıraktığı yerden başka bir hikâyeyi tamamlamaya geldi. Ben bu yazıyı yazarken son iki bölümü henüz izlememiştim. 9 Şubat günü final yapacak olan Boba Fett'in ilk 5 bölümü ise benim kafamı epey karıştırdı. Hani dizi gerçekten iyi mi, orta şekerli Türk kahvesi mi diye karar vermekte çok zorlanıyorum. Lakin şu bir gerçek ki içerisinde bolca epik sahne yer alıyor.

Aslında dizinin gidişatı da biraz kafa karıştırıcıydı. Boba Fett'in Sarlacc Pitt'e düştükten sonra nasıl hayata geri döndüğünü anlatan ve onun Tuskenlarla kurduğu bağı gösteren bolca ve uzun geçmişe dönük sahne izledik. Öyle ki ilk dört bölümde bu sahneler Tatooine'de geçen güncel dönem sahnelerinden daha fazla yer alıyordu. Yine de benim gibi Tatooine alt kültürünü merak edenler için güzel detaylar gizliydi. Ancak ne yazık ki dizinin geçtiği dönem Tatooine'i için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Hani şehre biraz Cyberpunk havası verelim derken o bildiğimiz çöl gezegeni atmosferinin büyüsünü kaçırmışlar. O robotik havaya hiç gerek yoktu.

Tüm bunları düşünürken buz gibi bir çarşamba günü (26 Ocak) beşinci bölüm geldi ve neden The Mandalorian ile birlikte başlayan bu dizilerde özlediğim Star Wars havasını bulduğumu yeniden hatırladım. Eski bir dostun dönüşü, prequel üçlemeden bir hatıranın gözlerimizin önünde hayata dönmesi derken şimdiden favori bölümüm belli oldu gibi gözüküyor. Daha iki adet final bölümü var ama beşinci bölümün bana hissettirdiği mutluluk hissini kolay kolay bulacağımı sanmıyorum.

Dizinin genel gidişatı da konunun bağlanması itibariyle Mando'nun yoluna çıkacak gibi gözüküyor. Yani aslında The Book of Boba Fett'e Mando'nun doldurucu bölümleri gibi bakabiliriz.

Tabii Mando'dan çok önce zırhıyla ve karizmasıyla (bir de çok az repliğiyle!) hayatımıza giren Boba Fett'in karakter gelişimine tanıklık etmek de güzel. Evrenin en korkulan kelle avcılarından olan Boba'nın bir yönetici olarak Tatooine'e geri dönmesi ve bu uğurda bir savaş verecek olması epey değerli. Üçüncü ve dördüncü bölümler genel itibariyle insanları biraz diziden soğutsa da beşinci bölüm atmosferi toparlamayı başardı. Şimdi önümüzde iki bölüm ve bir final var; bununla birlikte Boba'nın hikâyesi (şimdilik?) son bulacak. Bizler de sonrasında yeniden Mando'yu özlemeye devam edeceğiz...

EDİTÖRÜN NOTU: Mando'nun yoluna giderken arada Tatooine'de verilen güzel bir durak. Boba Fett'in hayatına yakından bakmak da işin bonusu olmuş. ★★★★☆

DİZİ FİNALİ

YARATICI: Clyde Phillips OYUNCULAR: Michael C. Hall, Jack Alcott, Julia Jones
PLATFORM: SHOWTIME IMDB NOTU: 8.3

DEXTER: NEW BLOOD



EDİTÖRÜN NOTU: Umarım tüm bu yaşananlar karşımıza Harrison'ın yeni dizisini çıkarmak için değildir, bırakalım da Dexter efsanesi artık tamamen son bulsun. ★★★★☆

Televizyon tarihinin en sevilen seri katili Dexter Morgan'ın 8 sezon boyunca soluksuz izlediğimiz hikâyesi, belki de yine dizi finalleri tarihinin en nefret edilen finallerinden biriyle sonlanmıştı.

Finalinin üzerinden 9 sene geçtikten sonra orijinal dizinin yürütücüsü Clyde Phillips "Yahu şu adama düzgün bir son verelim" diyerek karşımıza Dexter: New Blood'la çıktı ve finaliyle bir kez daha izleyicileri iki gruba bölmeyi başardı. Hemen söyleyeyim, ben yeni sondan nefret edenlerden değilim.

Bence Dexter: New Blood, 10 bölüm boyunca o orijinal Dexter'daki heyecanı yeniden hissettirdikten sonra tam da olması gerektiği gibi, açık kapı bırakmadan sonlandı. Ama… Aması var tabii. Diziyi bu sona yönlendirmek için Dexter'ın son bölümde yaptığı 'o şey' tamamen mantıksızdı. Önceki bölümlerdeki bazı hikâye açıklarını, anlam veremediğimiz hareketleri, hele ki petrol kralı gibi sanki diziye konulup sonra da unutulan karakterleri saymıyorum. Dexter'ın kusursuz, hata yapmayan biri olduğunu düşünenlerden de değilim; önceki sezonlarda da kendisini köşeye sıkıştırdığı ve geride iz bıraktığı olmuştu. Dexter'ın dünyalar iyisi bir insan olduğunu düşünenlerden de değilim, sonuçta amacı ne olursa olsun o bir seri katil. Dolayısıyla bu sezonda bu son söylediğim iki şeyin biraz daha göze batırılmasını da anlayabiliyorum.

Ancak sonu iyi bağlanmış olsa da aceleye getirildiği de bir gerçek. Belki bizi bu sona götüren bir iki bölüm daha olsaydı, Angel Batista sadece Angela'ya daha ilk karşılaşmalarında anlamsızca çok değerli bir ipucu veren biri olarak kalmasa ve Dexter'la karşı karşıya gelseydi, Dexter "Bunu neden yaptı ki?" dediğim o şeyi yapmasaydı çok daha tatmin edici bir dizi izlemiş olacaktık. Artık o tren kaçtı ama en azından Dexter Morgan bir sona kavuşmuş oldu. ■ ESER

AFTER LIFE

SEZON 3

YARATICI: Ricky Gervais OYUNCULAR: Ricky Gervais, Tom Basden, Tony Way, Kerry Godliman, Ashley Jensen
IMDB NOTU: 8,5 PLATFORM: Netflix

İzlediğimiz her bölümde hem yüzümüzde bir tebessüm hem de kalbimizde bir sızı bırakan After Life üçüncü ve son sezonuyla Netflix'te yayınlandı. İngiltere'nin küçük bir kasabasında geçen dizide birbirinden farklı karakterlerin hikayesi kaldığı yerden devam ediyor. Önceki sezonlardaki samimiyeti sayesinde bunca garip karakteri yeniden gördüğümde uzun zamandır görüşmediğim bir dostumla yeniden buluşmuş gibi hissettim.

6 kısa bölümlük dizi tanıdığımız bütün Tambury kahramanlarının hayatlarına dokunuyor ve son sezonu olması nedeniyle iyi ya da kötü bir sonuca bağlanıyor. Sezon boyunca gündelik hayatta karşımıza çıkan absürt olaylar ve kişiler gösterilerek her zaman yaşadığımız ama fark edemediğimiz saçma anlara gülmek bu dizinin güzelliğine bir örnek olabilir. Öte yandan dizinin doğal olarak en etkileyici yanı ana kahraman Tony'nin yaşadığı ve hâlâ kabul etmekte zorlandığı bir olayın sonucunda kendisini hayatta herhangi bir anlam içeren bir noktaya koyma çalışması. Daha doğrusu koyamama yolculuğu.



İçerdiği komik sahnelere rağmen Tony'nin genel ruh halini hücrelerimize kadar hissedeceğimizi bildiğimiz için eşimle oturduk ve ciddi bir karar aldık. Her bölümde içimizden bir şeyler kopmasındansa bir miskinlik günümüzü After Life için ayırıp ne olacaksa tek seferde olsun istedik. Biraz daha olayları toparlama sezonu olduğu için nispeten sakin geçen bölümlerin aslında o sondaki vurucu sahneler için duygu kumbaramızı tıka basa doldurduğunu fark ettiğimizde ağlamamızı durduramıyorduk. Son sahnede ise sakinleştik, gülümsedik, hüzünlendik… ■ ARES

EDİTÖRÜN NOTU: İzleyin, gülün, ağlayın. Tambury sakinlerine hoş bir veda zamanı ★★★★★



PLATFORM: Netflix OYUNCULAR: Jeon Bae-soo, Victoria Grace, Lee Yoo-mi,B-yeong-cheol, KimKyoo-hyung Lee IMDB NOTU: 7.7

ALL OF US ARE DEAD

Kore'den bir güzel zombi dizisi daha!

YASİN İLGÜN

Son yıllarda en güzel zombi işleri Güney Kore'den çıkıyor gibi sanki? Asya sineması gerilim ve korku türünde hep başarılıydı aslında ama söz konusu zombi olunca batı sineması biraz daha öne çıkıyordu. Son yıllarda batıdan çıkan zombi temalı yapımlar çıtır çerezlik bile olmuyor. Türün fanatiği olmasam yüzlerine bile bakmam. Ruhsuz ve tatsız, karakterlerine bağlanamadığımız tırt işler yapıyorlar pis batılılar.

Kore cephesinde de gömmelik işler çıkıyordur belki, bilemiyorum. Öte yandan Train to Busan, Kingdom derken All of Us Are Dead de bu kaliteli yapımlar listesine eklendi. Dizinin merkezinde Hyosan Lisesi öğrencileri var. Salgının da başlangıç noktası bu okul ve hayatta kalmaya çalışan bir grup öğrencinin maceralarına tanık oluyoruz. Genç bir kadroya sahip olmasına rağmen de oyunculuklar gerçekten başarılı. Güney Kore kültürüne yabancıysanız bazı karakteristik özellikler ve tepkiler gerçek dışı gelebilir, fakat bunları görmezden gelebilirseniz dizi sizi yine yakalayabilir. Bölümlerin biraz uzun olması ve bazı anların izleyiciyi rahatlatmak için komediye dönüşmesi biraz tat kaçırmıyor da değil. Hani ustalıkla eklenen ve gerginliği düşüren, yapımın geneline uyan bir mizahtan bahsetmiyorum. Hikâye ciddi bir şekilde ilerlerken, duygusal kayıplar yaşanıyorken başka karakterlere geçtiğimizde dizinin tonu ucuz komediye dönmemeli bence. Kore yapımlarında bu keskin geçişleri çok görüyoruz ve Koreli yönetmenler de genelde kendi kültürlerini dünyaya göstermeyi hedefliyorlar. Belki de bu ton değişimi de ülkede sevilen bir şeydir ve ben biraz yabancı kalıyorumdur. Aynı sorunu Peninsula (Train to Busan 2) filminde de görmüştük.

All of Us Are Dead'in ilk sezonu tam 12 bölüm sürüyor ve sadece okulda da geçmiyor aslında. Salgın kısa sürede dışarıya da yayılıyor. Dizinin kökeninde aslında aynı isimli bir Webtoon var ama bunu İngilizce bulmak biraz zor. Resmi olarak Webtoons'ta yer alsa da açılış sayılarından sonra günde sadece bir bölüm okuyabiliyorsunuz.

Günün sonunda yer yer ayarsız tempoyu tolere edebilecekseniz, bazı mantıksız yerleri de görmezden gelmeye hazırsanız (ki zombi hikayesi sevenler için bu biraz mecburi değil mi?) All of Us Are Dead izlemeye değer bir yapım olmuş.

EDİTÖRÜN NOTU: Kaliteli zombi/hayatta kalma macerası açlığınızı yatıştıracak bir iş. Bakmadıysanız Kingdom'a da bakın. ★★★½☆

SEZON 3

○ **YARATICI:** Alena Smith ○ **OYUNCULAR:** Hailee Stenfield, Adrian Enscoe, Anna Baryshnikov ○ **IMDB NOTU:** 7.6

DICKINSON

Kafiyenin tıkandığı yer



EDİTÖRÜN NOTU: Dickinson biraz geç kalmış olsa da veda ediyor. Keşfetmek için geç değil. ★★★☆☆

19. yüzyılda yetenekli bir kadın olmak, bir çeşit lanet… Emily Dickinson da bu lanetten payına düşeni fazlasıyla almış bir şair. Çok varlıklı bir ailede yetişmiş olması işleri kolaylaştırmıyor. Olmak istediği insan olarak yaşamak için çok zorlu bir savaşa girmek zorunda.

Nefis bir şekilde başlamıştı Apple TV+ dizisi Dickinson. Ölüme, yokluğa, sınırsızlığa adanmış bütün o ölümsüz dizelerin Emily Dickinson tarafından nasıl hayal edilmiş olabileceğine dair fikirler yürütüyor ve izleyeni ikna ediyordu. Bir dönem dizisi değildi. Bugünün şarkılarını, bugünün cinsiyet tartışmalarını, bugünün küresel problemlerini bir şekilde 19. yy koşullarına yedirmeyi başarıyor ve hayatında şiir okumamış Z'lerin bile (hatta en çok onların) ilgisini çekecek bir hikâye anlatıyordu.

Derken bölümler ilerledi, sezonlar tükendi ve üçüncü sezon itibariyle dizi az düşünüp çok konuşan, az yaşayıp çok anlatan karakterlerin acıklı bir gösterisine dönüştü. Hayaller kuran, küçük kağıtlara dev dizeler yazan Emily sığlaştı. Bağ kurulabilir olmaktan çıktı. Geçen sezon sonunda küçük bir final yapıp gidebilirmiş dizi, üçüncü sezon oyuncular dahil herkese eziyet olmuş belli ki. Ha tabii siz Hailee Stenfield oynadıktan sonra konu çok önemli değil diyenlerdenseniz bir yanımla kınıyor ve buyurun izleyin diyorum. Tam sizlik bu sezon. ■ SERPİL

THE EXPANSE

FINAL

○ **YARATICILAR:** Daniel Abraham, Mark Fergus, Ty Franck ○ **OYNAYANLAR:** Steven Strait, Dominique Tipper, Wes Chatham, Shohreh Aghdashloo, Cara Gee, Keon Alexander ○ **IMDB NOTU:** 8,5

SyFy, Amazon… Sıradaki? Alın da şu güzel dizi devam etsin.

Benim The Expanse dizisine bulaşmam biraz tesadüfen oldu. Senaryo doktorluğu yapmam gereken bir oyun hikâyesi vardı ve bu oyun uzayda geçen bir maceraydı. Haliyle kendimi konu hakkında eğitebilmek için önce Battlestar Galactica'ya sonra Star Trek'e vurdum. Derken The Expanse'e denk geldim. Hem mutluyum hem de üzgünüm. Neden mi? Çünkü şu güzel diziye zorla erken final yaptırıyorlar.

Öncelikle dizinin arkasındaki asıl isim olan Naren Shankar'ın aklında 10 bölüm varmış. Ne yazık ki finansal sebeplerden dolayı 6 bölümle final yapmak zorunda kalmışlar. Shankar fırsat olursa diziyi devam ettirmek istediğini söylüyor. Zaten The Expanse aslında SyFy çıkışlı. Evet, ben de şaşırmıştım. Bu saçma kanaldan nasıl böyle güzel bir iş çıkabilir aklım almamıştı. Dizi hayatına Amazon Video üzerinden devam etse de küçük bir kitleye hitap ettiği için rafa kaldırıldı.

Dizinin final sezonu pek çok konuyu başarıyla kapatsa da ağızda bir arkası yarın tadı da bırakmıyor değil. Sanki oyuncular ve yazar ekibi bu diziyi yine bir başka platform alır diye düşünmüşler. Arkadaşımdan duyduğum kadarıyla dizi tam da altıncı kitabın sonuyla aynı yerde bitiyormuş. Serinin bir sonraki kitabı (Persepolis Rising) bu olaylardan 30 sene sonra geçiyormuş. Yaşlandırma teknolojisi çağ atlamış olsa da bütçesi kısıtlı olan bir yapımdan bahsediyoruz. Her türlü masraftan kısmaya çalışırken bir de oyuncuları yaşlandırma derdi (tabii yeni cast seçmeyeceklerdiyse) işin içine girse bu sefer de kalitede keskin bir düşüş de görebilirdik.

Dizinin oyuncu kadrosu final sezonunda görevini layıkıyla yerine getiriyor ama ben bir kez daha Shohreh Aghdashloo'nun performansına tapıyorum. Klişe bir espri olacak ama kadının beli fena ağrıyor olmalı. İlk sezondan beri dizinin yarısını taşıyor resmen. Sezonun kötüsü Marco Inaros'u canlandıran Keon Alexander da alkışı hak ediyor. Övmelere doyamıyorum ama Camina Drummer'ı canlandıran Cara Gee de bir kez daha muhteşem bir performans göstermiş.



Sanırım en çok onu özleyeceğim. *(Oyunu geliyor, onunla teselli bulursun biraz. -Can)* Ana ekipse bildiğimiz gibi işte. Standart bir performanstan fazlası yok.

Finaldeki twist üstüne twiste de pek şaşırdığımı söyleyemeyeceğim ama garibanın yüzü güldü diye de sevinmedim değil. Bakalım bir gün yedinci sezonu da görebilecek miyiz? ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Acı tatlı bir final oldu. Keşke planlandığı gibi on bölüm olsaymış da sindirebilseymişiz. ★★★★☆



YÖNETMEN: Chloé Zhao OYUNCULAR: Gemma Chan, Richard Madden, Angelina Jolie, Salma Hayek, Kit Harington, Kumail Nanjiani IMDB NOTU: 6,5

ETERNALS

VIP locasından izleyenler

ÖMER AKDAĞ

MCU iyi gidiyor. Çok fazla film ve dizi çıkıyor, kimisi daha güzel kimisi çok da iz bırakan cinsten değil. Infinity War / Endgame öncesindeki yavaş yavaş gelmekte olan bir esas düşman tehdidine henüz start verilmemiş olması ve bir de yine o filmler öncesindeki gibi "Avengers yavaş yavaş toplanıyor ve büyüyor" hissiyatına sahip olmaması, yani kısacası her filmin ve dizinin neredeyse tamamen kendi içinde başlayıp bitmesi biraz eski heyecana zarar vermiş durumda. Ama yine de tek tek şöyle bir bakıyorum... "Bu dizi de / bu film de bildiğin kötü be" diyebileceğim bir şey yok hakikaten.

Ama insanda bir şey iyi gidiyorsa "Ya bu da çok bozdu be!" diyecek bir fırsat arama eğilimi oluyor garip bir şekilde. Eternals da biraz bundan mustarip bana sorarsanız. En iyi MCU işi falan olduğunu düşünmüyorum elbette, hatta MCU işlerine kalite sıralaması yapsak alt sıralarda yer alır ama eli yüzü düzgün, keyifli film yine de.

Belli bir tehdide karşı binlerce yıl dünyayı koruyan, bu koruma işi bitince de sağda solda kendi hayatlarını yaşayan ve etliye sütlüye bulaşmayan, o eski tehdit geri gelince de tekrar harekete geçen bir ekip Eternals. "Thanos evrenin yarısını toz ederken Eternals neredeydi?" sorusuna kendince bir yanıtı var yani.

Orijin filmleri olmayan ve izleyicinin aşina olmadığı kalabalık bir süper kahraman grubunu tek filmde tanıtmak ve bir de bunun üzerine sürükleyici bir hikâye anlatabilmek zor iş ve Eternals biraz bocalasa da bu işi fena kotarmıyor. Belki film bitince ekiptekilerin adları neydi diye sorsalar yanıt veremezsiniz ama binlerce yıldır yaşayan ama bir şekilde alçak gönüllü de olan bu varlıklara, klasik MCU komedisinin de katkısıyla sempati beslemeyi başarıyor.

Ama tabii MCU'da bir sürü acayip savaş görmüşken çok güçlü olması gereken Eternals'ın uyuz uzaylı dinozor-köpeklere karşı zorlanması, bu uyuz dinozor-köpeklerin ağababasının bir karakterinin bile olmaması, görsel efektlerin zaman zaman dandik kalması gibi sorunları da görmezden gelecek değilim. Ha son boss savaşı acayip epikti yalnız, onun hakkını yiyemem.

Film bayağı olumsuz yorumlar aldı ve çoğu kişi devamı gelmese daha iyi diyor. Katılamayacağım. Ekibin bu yaşananlar sonrasında nasıl bir yola gireceğini ve 2 karakter hakkındaki, filmin sonlarında şahit olduğumuz gelişmelerin nereye gideceğini şahsen bayağı merak etmekteyim. Ama Eternals film değil de mini dizi olsaydı daha mı iyi olurdu, Eternals 2'yi dizi yapsalar daha mı iyi olur diye de düşünmüyor değilim.

EDİTÖRÜN NOTU: bartıldığı kadar kötü değil, klasik MCU kalitesini kıyısından köşesinden de olsa yakalıyor. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Joe Pearlman, Casey Patterson OYUNCULAR: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Tom Felton, Ralph Fiennes, Robbie Coltrane, Helena Bonham Carter, Gary Oldman IMDB NOTU: 8,2

HARRY POTTER 20TH ANNIVERSARY RETURN TO HOGWARTS



Büyücüler Dünyası'yla tanışalı dile kolay 20 yıl olmuş ve geçen zamanda hem kendi büyümemiz ve hayatın tekdüzeleşmesi hem de Harry Potter filmlerinde görüp sevdiğimiz oyuncuların yaşlanması ufaktan acı verici olsa da onları tekrardan bir arada görmenin sihirli bir yanı var elbette. HBO Max için çekilen bu tek bölümlük özel yapım serinin hem tüm yönetmenlerini bir arada görmek hem de oyuncuların eskiyi yad edip serinin hayatlarında nasıl etkiler yarattığını birinci ağızdan dinlemek için harika bir fırsat sunuyor ve bu süreçte aramızdan ayrılanlara da saygıda kusur etmiyor. Özellikle esas üçlümüzü canlandıran Radcliffe, Grint ve Watson'ın kimyalarının halen yerli yerinde olduğunu görmek keyifli ve üçünün Gryffindor ortak salonunda oturup hoşbeş etmelerini izlerken eski hayranların da yüzlerini kaplayan gülümsemeye karşı durabileceklerini sanmıyorum.

Yazar J. K. Rowling son zamanlardaki tatsız açıklamalarından sebep burada yalnızca arşiv görüntüsü olarak yer almış ve bence iyi de edilmiş. Bir de oyuncuların canlandırdıkları karakterlerle ne kadar çok ortak yönleri olduğunu görmek kimilerini şaşırtabilir. Eski dostlar ve nostalji dolu bu iç ferahlatan yapımı keyifli bir akşamüstü çay ve kurabiyeyle tüketiniz, iyi gelecektir. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Özlenen dostlarla yeniden buluşmanın sıcaklığı üstüne sinmiş bu özel yapımı izlerken mendilleri hazırlayın dememe gerek yok sanırım. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Jason Reitman ○ **OYUNCULAR:** Carrie Coon, Finn Wolfhard, Mckenna Grace, Paul Rudd ○ **IMDB NOTU:** 7.3

GHOSTBUSTERS: AFTERLIFE

2016 yılının en büyük felaketlerinden biri Ghostbusters reboot'u oldu. Yaşattığı yıkım öylesine büyüktü ki Ghostbusters markasının artık sonunun geldiğini düşündük. İnsan ırkı olarak daha yeni yeni yaralarımızı sarmaya başlamışken, seri Afterlife ile tekrar mezarından kalktı.

Tabii milyonlarca yıldır var olan insan ırkı ikinci kez böyle bir felaketi daha kaldıramayacağı için Afterlife tutması garanti bir formül seçmiş: Stranger Things formülü! Tıpkı Stranger Things'te olduğu gibi olaylar küçük bir varoş kasabada geçiyor, büyüklerin inanmadığı küçük çocuklar doğa üstü güçlere karşı dünyayı kurtarıyor ve filmin her yerinden Retro kültürü fışkırıyor. Dizideki karakterleri alıp aynen filme koysanız çoğu kişi dizinin sıradan bir bölümü diye yutar. Keza dizinin başrollerinden birinin Afterlife'ta da başrol oynaması tezimizi



akademik olarak ispatlıyor zaten.

2016 felaketi yapımcıları öylesine korkutmuş ki bu formülün üzerine serinin orijinal ekibi ve klasik sahnelere göndermeler sos niyetine konulmuş ne olur ne olmaz diye. Hatta baş kötü bile aynı, o derece. Orijinal serinin hayranları bu anlardan fazlasıyla keyif alacaktır ki açık konuşayım rahmetli Harold Ramis'in filme yediriliş şeklini ben de çok takdir ettim.

Ne var ki bu saydıklarım kulağa çok kötü gelmese de filmi kendine ait bir tarzı olmayan, tamamen kimliksiz ve garantici bir devam filmi haline getirmiş. Yakın dönem çoğu devam filminin sıkıntısı da bu zaten, risk almaktan korktukları için dizi bölümü gibi hissettiriyorlar. Ayrıca Paul Rudd'un filmde o kadar kötü bir rolü var ki sadece para için kadroda yer aldığı davul zurnayla bağırıyor resmen. Yakıştıramadım.

Afterlife kesinlikle kötü bir film değil. Vasat üstü, fan service ile dolu garantici bir vasıfsız devam filmi. Afterlife bir veda filmi ise sorun yok ama hedef yeni başlangıçlar ise ciddi şekilde yanlış yoldalar. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Özgün bir niteliğe sahip olmadığı için hayranları haricinde kimseye hitap etmez. ★★★☆☆

NO TIME TO DIE

○ **YÖNETMEN:** Cary Joji Fukunaga ○ **OYUNCULAR:** Daniel Craig, Lea Seydoux, Rami Malek, Ana de Armas ○ **IMDB NOTU:** 7.4



James Bond – Daniel Craig ilişkisinin son durağında inmek için bir yıldır, hayır iki yıldır, yo hayır üç dört yıldır düğmeye bastık bekliyoruz. Önce teknik sorunlar, ardından pandemi ve sonrasında takip etmeyi bıraktığım bir erteleme süreciyle nihayet film vizyona girdi, çıktı, Craig seriye veda etti… Bunca tantanaya rağmen biz de sinema yerine evde izledik, çünkü halen pandemi ortamındayız ve ölmeye niyet yok.

En çarpıcı Bond hikâyesi değil ama çok çeşitli açılardan alışıldık Bond kalıplarını zorlayan, maskülen tavrıyla bildiğimiz ve kabullendiğimiz (şahsen beni bozmuyordu en azından) seriyi 21. yüzyılın değerlerine daha uygun hale getiren, bu yönüyle de ilginç bir film No Time to Die. Sona yakışır şekilde büyük kırılma noktaları içermesi, aksiyonun ve ona eşlik eden dramatik sahnelerin zincirleme şekilde senaryoyu domine etmesi pek çok seyirci için tatmin edici olacaktır. Peki bence? Elbette epik sona itiraz edip kendimi linç çukuruna atacak değilim ama film bu kadar yükseleceğine biraz da derinleşseydi hayır demezdim.

Daniel Craig bu filmde her zamankinden daha mavi bakıyor, bir noktada filme konsantre olmakta zorlandım sırf bu yüzden ama ilerleyen yaşına rağmen o hâlâ bir Bond. Yıldızımın asla barışmadığı Rami Malek'i bir kenara ayırırsak Lea Seydoux'nun ve şaşırtıcı şekilde ondan rol çalmayı başaran Ana de Armas'nın her sahnesi, ayrıca diğer oyuncuların da göz kanatmayan performansları üzerinden de bakınca No Time to Die, güzel, bayağı güzel bir film. Billie Eilish'in yazıp söylediği No Time to Die ise filmi aşan güzellikte bir şarkı. ■ SERPİL

EDİTÖRÜN NOTU: Elbette kaçırmayacaksınız, bu film bir kırılma noktası. ★★★★☆

EREN ERYÜREKLİ

TECH NOIR: THE ART OF JAMES CAMERON

Bir dâhinin beynine yolculuk

Benim çocukluğumdan beri takip edip sevdiğim bir yönetmendir James Cameron, Titanic'le Oscar'ı aldığında yaptığı egoist "I'm the king of the World!" çıkışını saymazsak pek bir falsosu da yoktur kişisel olarak. İşte 40 yıldan fazla bir süredir sinemaya kendini adamış olan ve film yelpazesini yavaş yavaş genişleten yönetmenin tüm bu serüvenini çocukluğundan itibaren anlatan bir kitap var artık elimizde.

Filmlerin tasarım derlemeleri gibi kalın ve büyükçe bir kitap *Tech Noir*. İçinde Cameron'ın taaa ilk ve ortaokuldaki eskizlerinden hiç hayata geçmemiş ve şimdiye kadar görülmemiş Örümcek Adam filmi için yaptığı çizimlere kadar çok geniş bir portföyde çalışmalar ve hepsi için tek tek kendi yazdığı notlar mevcut. Esasında gerçekten çok iyi bir illüstratör olan Cameron'ın ilk film yapımı projeleri Roger Corman'ın ucuz bütçeli bilimkurgularıyla başlıyor ve yalnızca üç gün çalışıp kovulduğu Piranha 2 projesiyle yönetmenliğe oldukça kötü bir adım atarak devam ediyor. Hayatını değiştiren şeyse Terminator'ın robotik halinin alevlerden çıkıp geldiği bir sahneyi rüyasında görüp bu fikri kâğıda aktarır aktarmaz "Bunu filme nasıl çekerim?"i düşünmeye başlaması olmuş. Zaten oradan da kopup giden bir kariyeri var kendisinin ve bu kariyerin her durağı büyük başarılarla dolu. Aliens'da gördüğümüz her tür mekanik aksamı ve Alien Queen'i dizayn etmesinden tutun Avatar'daki bazı backgroundları Photoshop'ta boyamasına değin filmlerine muazzam katkılar yapan bir yönetmen Cameron ve kitap bu süreci onun zihin penceresinden anlatarak bazı sorulara cevap verebilmesini ve içinde kalan ukde projeleri paylaşabilmesini de sağlamış. Onun yaratıcı sürecinin büyük bölümü teknolojinin çok hızlı ve belirsiz yönde geliştiği bir döneme denk gelmesi ve çocukluğunda Soğuk Savaş korkusuyla yaşaması ile alakalı. Terminator, Abbys ve Avatar filmlerinde net şekilde görülen bu karanlık vizyon Titanic'te de insanın tanrıyı oynamaya çalışması ve doğa karşısında alaşağı olması şeklinde vuku buluyor. Hollywood'un tüm imkânları elinde olmasına rağmen söz gelimi bir Spielberg veya Nolan gibi stüdyo yönetmeni olmayan daha bağımsız kafada bir isim Cameron ki bu yönden yurttaşı Denis Villeneuve ile oldukça benzeştikleri söylenebilir.

Kısacası siz de ileride sinema yapmak isteyen biriyseniz hatta sadece çizgi roman, storyboard veya illüstrasyon alanındaysanız bile bu kitaptan öğrenilecek cidden çok fazla şey var. Bunu yönetmenin leziz çizimleri ve zekice notlarıyla birleştirdiğinizde her yaratıcı insanın rafında bulunması gereken biraz tuzlu olsa da her kuruşa değen harika bir kitap var elimizde.

JAMES CAMERON FİLMLERİNİN ORTAK NOKTALARI



Güçlü Kadın Karakterler

Ellen Ripley'i biliyorsunuz tabii ama badass kadın dendiğinde sözlükteki karşılığı olan Sarah Connor'ı, Titanic'teki başına buyruk Rose'u ve Avatar'daki Neytiri'yi de unutmamak gerek. Annesiyle çok sıkı bağları olan Cameron'ın bu güçlü kadından filmlerinde bolca feyz aldığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Teknolojik İnovasyon

Terminator 2'deki cıvaya dönüşen robotu veya ilk CGI insan yüzünü barındıran Abbys'i kim unutabilir ki. Cameron her zaman teknolojiye çok önem vererek gelişmesine katkıda bulundu ve bugünkü modern motion capture ve sanal stüdyo imkanlarının çoğu onun önderliğinde icat edildi. Kendisi şimdilerde su altında motion capture işleriyle uğraşıyor yeni Avatar filmleri için.





Mavi Renk Tutkusu

Baştan sona tüm Cameron filmlerinde mavi renk oldukça baskındır. Bunu yönetmenin yabancı gezegenleri hep sualtının gizemli dünyasıyla bağdaştırmasına borçluyuz ve kendisi de dünyanın en derin deniz çukuruna dalmış birisi pekâlâ filmlerinde bolca mavi kullanabilir gayet, hani Rolex bile "James Cameron mavisi" diye bir saat modeli çıkarmış sonuçta.

EDİTÖRÜN NOTU: James Cameron'ın zihnine ve yaratıcılık sürecine olan bu eşsiz yolculuk hem bir dönemi tanımlayan filmleri daha iyi anlamamızı sağlıyor hem de genç sanatçılara ilham kaynağı oluyor. ★★★★★



MOR VE ÖTESİ
SİRENLER
Bir derdim var (hâlâ)

Eğer bu albümün adı Dünya Yalan Söylüyor 2 olsaydı kesinlikle yadırgamazdım. Çünkü tam da oradaki dertlerin ve tınıların geriye dönüşü, 20 yıldır süren karanlığın zirve noktası ve (umarım) çöküşünü müjdeliyor Sirenler. Bu sefer öyle Benim Küçük Sevgilim, re, Gel Söndür Beni gibi aşk meşk parçası hiç yok ortalıkta. Zaten artık aşka vaktimiz de yok ya ülkece, mor ve ötesi de o damardan ilerliyor tam olarak. Zira devir hayatta kalma devri.

Parçalar denizcileri kandırıp ağına düşürmek isteyen sirenlerin su altındaki mabetlerine saklanmış değerli inciler gibi dizilmiş ve hiçbiri ayrıksı hissettirmiyor. Aksine MVÖ teklilerin çağında ve dikkat aralığı iyice düşmüş bir insanlığa inat bu 52 dakikalık albüme tüm dikkatinizi vermenizi istiyor. Nasıl bu ülkenin saçma salak gündemine şöyle bir bakıp halen akıl sağlığımızı koruyabiliyorsak (o da ne kadar başarabiliyorsak yani) bu albüm de o kaybedilmeye yüz tutmuş hazinemizi geri bulmaya yarayacak bir uyaran görevi görüyor. Forsa'da "Gitmedim işte, delirmedim de" diye bizi yüreklendirip, Dünyaya Bedel'de "Bir defa komşuma güvensem o da bana kalbini açsa" diyerek ortak bir umudu dile getiriyor. Linç, Canavar, Hazinende ve Kaptan "adı anılmaması gereken kişi" ye ithaf edilmiş. Hepsi de hayatımızdan yavaş yavaş çıkan renkleri, neşeyi, özgürlüğü, umudu şöyle bir hatırlatan şarkılar ve gayet hoşlar. Hani bunları hatırlatmazsanız ve umutsuzluğa sürükleneceksek zaten neden yaşıyoruz ki? O yüzden sanatçının unutturmama sorumluluğunu yerine getiriyor aslında grup. Tabii sıra Tünel, İstiklal ve Park'a gelince buralarda anıları olanların tüylerinin diken diken olmaması mümkün değil, ağlayabilirsiniz pekâlâ, bunda hiçbir sakınca yok. Nasıl umutlarımız hâlâ bizimse "tüm gözyaşları da şerden akmaz", Park tam da bunu anlatıyor ve "adını bilmesem de kardeştik" derken o dönemin şiddet ve kavgadan arınmış özünü bize tekrar hatırlatıyor ve tabii bir kâbusu yendiğimizi de!

Açıkçası bu albüm müzikal olarak grubun diğer işlerinden çok farklı değil, hani ne eksik ne fazla bildiğiniz, sevdiğiniz mor ve ötesi oraları çok da deşmeyeceğim ama hem anlamsal bütünlük hem de protest duruş olarak şimdiye kadar ortaya koydukları en iyi iş olabilir. Ben Sirenleri rahatlıkla Dünya Yalan Söylüyor'un yanına koyarken grubun bu karanlık zamanlarda ortaya koyduğu dirayete hayran olup bize umudu hatırlattıkları için de bir teşekkür etmem lazım. Bunu da tabii ki ilk konserde yer alarak, Park'ın nakaratlarını boğazım düğümlenerek ama coşkuyla söyleyerek yapacağım. Belki sen de bana katılırsın ha sevgili okur ve bu karanlığın bitişini birlikte görürüz kim bilir? ■ EREN E.

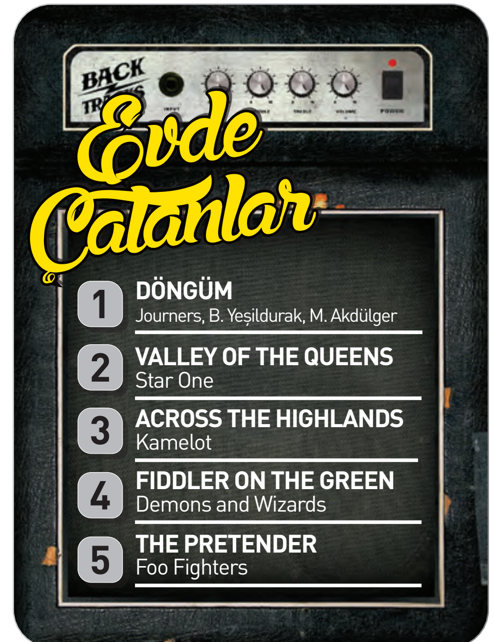
EDİTÖRÜN NOTU: 10 yıllık aradan sonra eski tınısından bir şey kaybetmemiş olan grup "bakın bir kâbusun sonuna geldik ufaktan uyanın artık" diyor Sirenler'de net şekilde. E siz de bir zahmet uyanın artık! ★★★★★



KAAN TANGÖZE
AŞIK MAHZUNİ ŞERİF TÜRKÜLERİ

Biz her ne kadar Duman grubundan gelecek yeni albümün yollarını gözlesek de grup üyeleri kulaklarımızda ve ruahlarımızda farklı tatlar bırakan solo albümlerine devam ediyor. Kaan Tangöze de ikinci solo albümü Aşık Mahzuni Şerif Türküleri'ni yayınladı. Akustik gitarıyla kendi tarzında yorumladığı Aşık Mahzuni Şerif Türküleri'ni özel sesinden dinlemek keyif verici. Albümde yer alan bazı şarkıları öncesinde konserlerinden hatırlasak da güzel bir kayıt altında dinlemenin verdiği mutluluk sıradaki Duman albümüne kadar bizi sakinleştirmeye yeter.

Her ne kadar güzel bir bağlama sesi eşliğinde orijinal versiyonlarını tercih etsem de en sevdiğim müzisyenden böyle güzel türküleri dinlemek farklı bir his. Normalde gitarla türkü muhabbetine soğuk olsam da albüm sayesinde birkaç tanesini gitarla da çalma isteği oluşturdu. Haşlayın Beni, Çeşmi Siyahım ve Gül Yüzlü Cananım gibi herkesin bildiği türkülerin yanı sıra ilk defa duyup da hoşunuza gidecek toplamda 10 parçadan oluşan albümün bana göre gizli favorisi Mervanın Dölü. Şimdiye kadar ön plana çıkmasa da herkesin kendinden bir şeyler bulacağı türküyü içinde bulunduğumuz yılların farklı bir yorumu olarak görebiliriz. ■ ARES





Bir kızıl devin ölümü

Doğru sanılan yanlışlar

Northwestern ve Kaliforniya Üniversitelerinden astronomlar ilk defa geçen ay bir süper dev kızıl yıldızın ikinci tip süpernovaya dönüşmeden önceki son hallerini gözlemlemişler. Ne var bunda demeyin, önceden böyle büyük ve şiddetli patlamalar, acayip parlak emisyonlar falan olacağı düşünülürken, bunların hiçbiri olmamış. Gayet sessiz-sedasız, sakin bir şekilde süpernovaya dönmüş bu kızıl arkadaş. Bir tek patlamadan önceki son senede parlak bir radyasyon artışı gözlemlenmiş ama gene de bu yapılan yeni gözlemler önceki bildiklerimizin aslında ne kadar da yanlış olduğunu ortaya koymuş kısacası.

Şimdi geçen ay James Webb teleskobu da uzaya fırlatıldığında, çok çok çok büyük keşiflerin arifesinde olduğumuzu söylemiştim ama o olmadan dahi her yeni güne yeni bir keşifle uyanıyoruz desek yeridir. Bu keşifle birlikte artık bu tip yıldızların son günlerinin de nasıl olduğuna dair daha fazla fikir sahibiyiz. Bakalım gelecekte daha hangi bilinmeyenleri keşfedeceğiz? ■ **İHSAN A.**

Uzayda gizemli bir keşif!

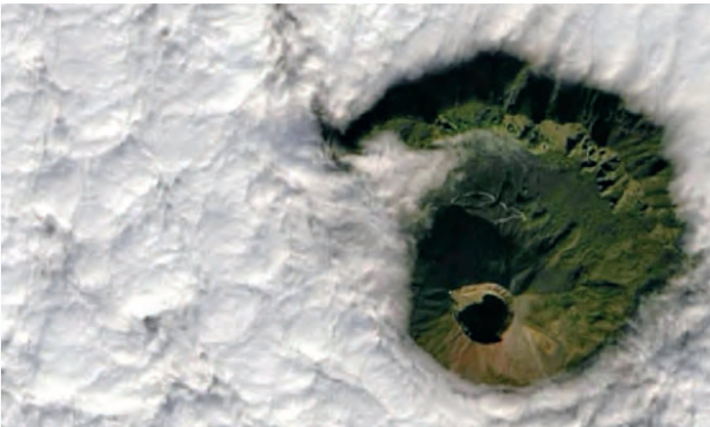
Şimdiye kadar görülmemiş bir cisim keşfedildi.

Avustralya Curtin Üniversitesi'ndeki araştırmacılar radyo teleskopuyla yeni bir cisim keşfettiklerini açıkladı. Yaklaşık 4000 ışık yılı uzakta bulunan bu cismi özel yapan özelliği ise belirli bir ritimle çok fazla parlaklaşması. Normalde benzer parlayan cisimlerin saniyeler içinde parlayıp söndüklerini göz önünde bulundurursak, her 18,18 dakikada 30 ile 60 saniye süresince parlaklaşan cisim oldukça ilgi çekici.

"Parlayıp sönmesi cismin büyük ihtimalle belirli bir hızda döndüğünü işaret ediyor. Diğer ölçüm sonuçları ise güçlü bir manyetik alanın varlığını belirtiyor." sözleriyle ışıma enerjisini güçlü manyetik alandan sağlayan nötron yıldızı "magnetar" olabileceği tahmini yürütülse de neden bu kadar yavaş döndüğü ve bu derece parlak olduğu henüz açıklanabilmiş değil.

Çok geniş bir frekans aralığına sahip olduğu için doğal bir şekilde ortaya çıkmış olduğu, yapay olmadığı değerlendirmesiyle uzaylı korkularımızı şimdilik bir kenara bırakabiliriz. ■ **ARES**





NASA'nın Landsat-8 uydusundan gönderilen bir görüntü. Beyaz bulutların arasından görünen o minik şey Pompeii'yi yok etmesiyle bilinen Vezüv Yanardağı. Olası bir patlama durumunda yakınlardaki Napoli kenti de benzer bir felaketle karşılaşabilir.

Plüton tekrar gezegen olsun!

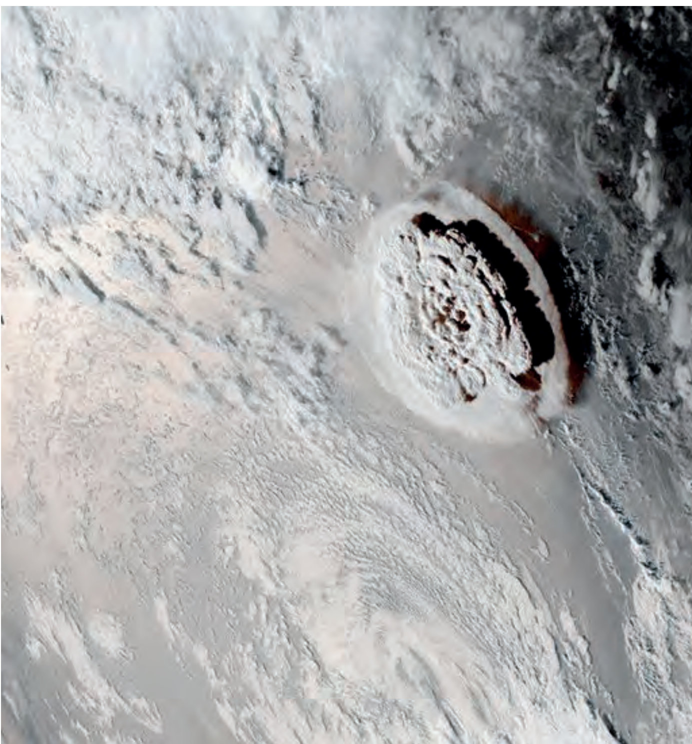
Argüman sağlam valla



Plüton'un 2006'da gezegen statüsünden çıkarılması pek çokları için yıkım olmuştu, hatta popüler kültürde dahi çokça işlendi bu mesele. Açıkçası 90'lı yıllarda kuponla biriktirip aldığımız ansiklopedilerde falan görsellerini incelemeyi en çok sevdiğim gezegenlerdendi Plüton (diğer ikisi de Uranüs ve Neptün), ben de ufak çaplı bir üzüntü yaşamıştım açıkçası. Şimdi bu ay gezegen bilimci Philip Metzger çıkıp "Beyler, hanımlar ne yapıyorsunuz?! Plüton'a gezegen değil derkenki argümanlarınız acayip tırt!" şeklinde bir çıkış yaptı. Tabii bu böyle boş bir çıkış da değil, adam literatür taramasını yapıp da konuşuyor.

Şimdi efendim, gök cisimlerin gezegen sayılabilmesi için Uluslararası Astronomi Birliğinin yaptığı üç kriterden biri "yörüngesinin civarını temizleme" şeklinde ve Plüton'un ipliğini pazara çıkaran da tam olarak bu kriter. Ama gel gelelim ki Metzger yaptığı 200 yıl geriye dönük yaptığı literatür taramasında söz konusu kriterin geçtiği tek bir bilimsel makale bulabilmiş, o da 1802'den! Ki bunun yanlışlığının da pek çok kere kanıtlandığını söylüyor. Hatta Galileo zamanında bile Satürn'ün Titan ve Jüpiter'in Europa ayları gezegen olarak tanımlanıyordu diye de ekliyor.

Metzger'e göre söz konusu kriter bir kere çok yarım yamalak tanımlanmış, eğer bunu ciddiye alırsanız o zaman uzayda gezegen bulamazsınız çünkü gerçek anlamda yörüngesini temizlemeyi başarabilen hiçbir gezegen yok diyor. Peki bir cisim gezegen mi değil mi nasıl anlıyoruz o zaman? Ona göre bir cisim, eğer yerçekimi şeklini küreye çevirebileceği kadar genişse gezegen olarak tanımlanabilir diyor. Tabii ki dinamiklik de önemli. Mesela Plüton bu anlamda Mars'tan çok daha canlı, hatta ve hatta Güneş Sisteminde Dünya'dan sonra en kompleks jeolojiye sahip cisim. Şimdi ben astronom değilim elbette ama bana ikna edici geldi bu abinin argümanları. Hayır, nostalji duygusuyla Plüton'u kayırıyor değilim, yok öyle bir şey. ■ **İHSAN A.**



Tonga Felaketi

Şok dalgaları uzaydan görüldü!

Hunga-Tonga Hunga-Ha'apai (HT-HH), Pasifik Okyanusu'ndaki iki adanın adı. Tonga'nın başkentinden 65 km kadar uzaklıktaki bu adalardan biri artık koca bir kraterden ibaret. Korkunç şiddetteki yanardağ patlaması maalesef sadece çevrede yaşayanları değil, tüm dünyayı etkiledi. Tsunami dalgaları Avustralya, Yeni Zelanda, Şili, ABD ve Japonya kıyılarını vurdu. Tonga'daki binlerce insansa dışarıda gelecek yardımlara muhtaç halde iletişimin ve ulaşımın kesildiği ülkede mahsur kaldı.

15 Ocak Cumartesi günü yanardağ önce deniz seviyesinin altına çöktü, iki saat sonraysa patladı. Patlamanın yarattığı şok dalgaları saatler sonra Alaska'dan ve İngiltere'den dahi gözlemlendi.

Tonga sınırları içerisindeki birçok küçük adada evlerde ve çevrede ciddi hasarlar meydana geldi, birçok bölge kül yağmuru altında kaldı. Bu yazının yazıldığı tarihte yardım çalışmaları, iletişim ve ulaşım kül yağması sebebiyle sekteye uğramakta. ■ **GÜLHİS**

Metaverse'den imara açık arsalar!

Gerçeğini almak hayal olunca...

Ya bakın NTF'dir, Metaverse'dir... Böyle şeylere karşı çıktığımda beni yanlış anlamayın. Ben inovasyona, teknolojiye ya da bir şeylerin elektronikleşmesine karşı değilim. Ben tamamen yapay kıtlığa karşıyım.

Yahu internet bitebilen bir şey değil ki?! *(90'ların sonunda kontörle internet kullanmamışsın sen belli ki -Can)* Ben neden internetten tamamen hayali olarak sınırlandırılmış bir "arsa" satın alıyorum? Yahu gider kendime bir sunucu daha açarım. Böyle bir şey hayal edebiliyor musunuz? Mesela Sims'in çok oyunculu modu vardı. Düşünün ki giremiyormuşsunuz çünkü sınırlı sayıda insan alıyormuş falan. Sıra size gelip girdiğinizde de önce gelenler her yeri kapmış, siz sadece gezebiliyorsunuz ya da onların yerini gerçek parayla satın almanız gerekiyor. Metaverse bu işte.

Tasarımı hiçbir naneye benzemeyen, üstüne bir de içinde bir şeyler yapmak için sürekli para vermeniz gereken bir yerde niye arsa alayım? Ya yapmayın etmeyin ya. Metaverse'in ne gibi bir gideri var şu anda ki oradan aldığınız kısıtlı bir alanın ileride değerlenme ihtimali olduğunu düşünüyorsunuz? Ya Snoop Dogg'un mahallesinde olmak için 450 bin dolar ödeyen var. Milyon dolar ödeyenler var. Vizyonsuzluk böyle bir şey işte. Benim param bol olsa gider kendime Devasa Online oyun yaptırırım... ■ **GÜLHİS**





Meksika'da uyuşturucu kartelleri İHA'larla dehşet saçıyor

Teknoloji "demokratikleşmesinin" vahim sonuçları

Kurgu işlerde hep denir ya "bu teknoloji kötü adamların eline asla geçmemeli" diye, işte bu durumun bir defa daha gerçeğe dönüştüğü karanlık bir haberle karşınızdayım maalesef. Meksika'nın yıllardır bitmek bilmeyen ve yakın gelecekte de biteceğe benzemeyen uyuşturucu savaşlarında artık İHA'ların (insansız hava aracı) da işe koşulduğu, ev yapımı patlayıcıları insanların üzerine yağdırdığına dair bir video düştü ortamlara bu ay. Video epey rahatsız edici olduğundan burada paylaşmaya gerek yok ama eğer gerçekse mevzu cidden sıkıntılı. Gerçekse diyorum çünkü videonun gerçekliği, bu satırların yazıldığı an itibariyle teyide muhtaç. Öte yandan, Meksika gazetesi El Pais'e göre CJNG (Jalisco Karteli) üyeleri en az 2017'den beri İHA'ları silahlandırmakta.

Silahlı insansız hava araçları yıllardır hep tartışılagelmiştir, özellikle Amerika'nın Ortadoğu'da yaptığı operasyonlar vs. üzerinden ama bu teknolojinin uyuşturucu kartellerinin dahi işini görür hale gelmesi gerçekten korkutucu. Bu çeteler yeri geldiğinde ortalığı savaş alanına çevirme, hatta Meksika polisini adeta dize getirme potansiyeli taşıyorlarken, bir de böyle İHA'larla havadan ölüm saçmaları, ileride Meksika'da yaşanacak çok daha distopik şehir çatışmalarının habercisi olabilir. Diyecek çok da bir şey yok açıkçası. ■ **İHSAN A.**

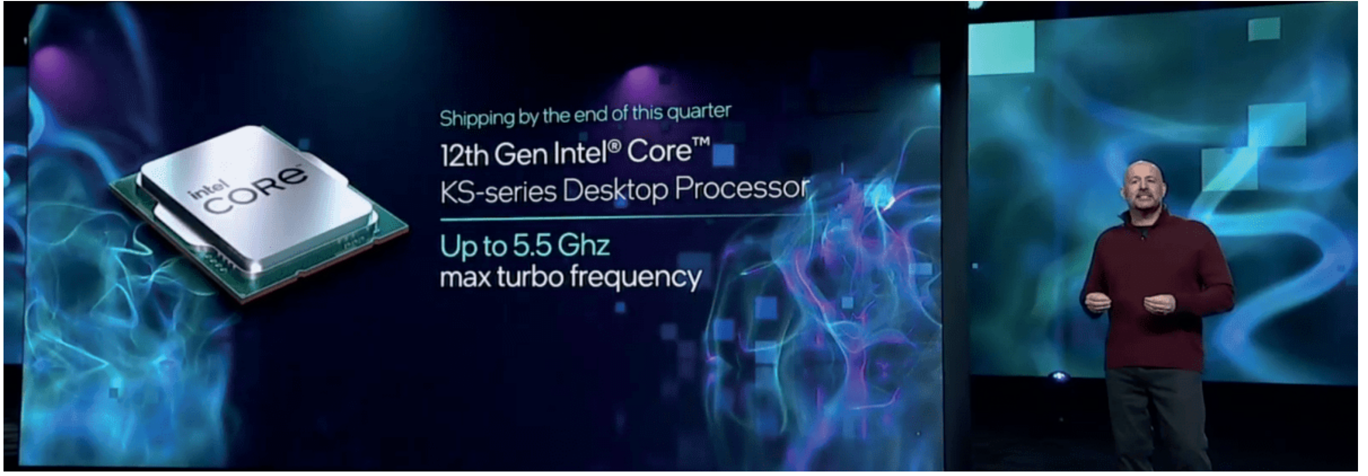
İşlemci savaşları kaldığı yerden devam ediyor!

Intel ve AMD'den karşılıklı 5GHz açıklamaları geldi.

Pandemi nedeniyle birçok ürünün üretim ve geliştirilmesine ara verilmesi gerekmişti. Sonrasında ortaya çıkan çip krizi ise elektronik malzeme üreten bütün şirketleri etkiledi. Aradan geçen zaman sonucunda bir zamanlar merakla beklediğimiz işlemci ve ekran kartı savaşlarına geri dönecek gibiyiz.

Önce AMD tarafından yapılan Halo Infinite gösteriminde kullandığı yeni jenerasyon Ryzen 7000 işlemcisinin bütün çekirdeklerinin 5GHz veya üstünde bir performans sergilediğini açıkladı. Arkasından 2 saat kadar kısa bir süre geçtikten sonra bu sefer de Intel'den karşı hamle geldi. Hitman 3 oynanan makinenin piyasaya çıkacak olan 12. jenerasyon Core i9 "KS" çipi sayesinde bütün çekirdeklerin 5.2 GHz seviyesinde olduğu belirtildi.

Günümüzde kullanılan işlemcilerin sahip olduğu 3-4 GHz arasındaki seviyelerin bile en yüksek donanım beklentisi olan oyunlar için yeterli olduğunu düşünürsek bu gelişimden asıl yararlanacak kişilerin çizim, modelleme veya simülasyon gibi işlemcileri yoran yazılım kullanıcıları olduğunu söyleyebiliriz. Yaklaşık %10 performans artışı bekleyenleri şimdiden heyecanlandıracaktır. ■ **ARES**



Elizabeth Holmes'ün davası sonuçlanıyor.

Theranos'un kurucusuna üç ayrı elektronik dolandırıcılık suçundan ceza!

Holmes ve şirketi Theranos hakkında bu dava ilk başladığında da bir haber yapmıştık. Hatırlarsınız Theranos, sadece birkaç damla kandan birçok hastalığı tespit edebildiğini iddia eden bir cihaz üzerinde çalışıyordu. Elbette iddia ettikleri kadar kapsamlı testleri tek bir cihaz ve birkaç damla kanla gerçekleştirmek mümkün değildi. Buna rağmen cihazın satışları yapılmış, paralar cebe indirilmiş, şirketler, bilim insanları ve toplum güzelce kandırılmıştı.

Bütün bunlar ortaya çıkınca açılan davanın sonucu da artık belli oluyor. Üç ayrı elektronik dolandırıcılıktan suçlu bulunan Holmes, toplamda 60 yıla kadar hapis cezasına çarptırılabilir. İlginç bir şekilde, birlikte çalıştıkları şirketleri kandırmaktan suçlu bulunan Holmes, toplumu kandırmaktan suçlu bulunmamış. Satın alanlar da araştırıverseymiş diye mi düşünmüş jüri, bilemiyorum.

Tabii bir de iş ortağı Ramesh "Sunny" Balwani'nin davası var daha. İlişkileri ve bütün bu Theranos davası o kadar karışık ki aslında, belki de her şey açıklığa kavuşunca uzunca yazarız. Ya da belki Jennifer Lawrence'lı filmde izleriz. Hangisi önce gelirse artık. ■ **GÜLHİS**



Cehennemlik Teknolojiler

Gerilebilir Oyuncu Kıyafeti



Geçen ay Gülhis'in gene bu bölüme yazdığı oyuncu yatağı ürünlerinden sonra tanıştım Bauhütte ile. İnternet sitelerine girip başka ne ürünleri varmış diye bakınırken hem bu ayın Cehennemlik Teknolojisini buldum hem de genel anlamda bu şirketin adeta bu boş beleş teknoloji açığını karşılamak adına kurulduğuna emin oldum. Ehem, ne diyorduk, ha evet gerilebilir oyuncu giysisi.

Aslında standart bir giysiden çok, şirketin de kabul ettiği gibi (zira bir diğer adı da Ninja Onesie) bir ninja kıyafetine benziyor bu kıyafet. Bu ne lan böyle deme aceleciliğine girmeden ürün detaylarını incelediğimde, -monitör ışığını saymazsak- ışıksız odalarda oyun oynanarak sabahlanan uzun gecelerde üşüme derdine bir çözüm olarak düşünüldüğünü gördüm. Alt kısmı iki katlıyken (e oralar daha çok üşüyor), üst kısmı tek katmandan oluşuyor. Bunun dışında eldiven kısımları rahat parmak hareketleri için özel tasarlanmış. Gene akıllı telefonunuz için özel bir cep kısmı da var. Fiyatı 120 dolar kadar.

Şimdi malum üstüne yorgan atsan, ani bir fare hareketiyle yorgan yere yollanıyor, atmasan aşağı kısmımız donuyor. Kışın sıkıntı tabii, karnın üşür cırcır olursun ya da daha katlanılabilir ama gene sinir bozucu olaraktan sık sık çişe gitme vaziyetleri olabilir. Olur da olur yani… O yüzden bir yanıyla güzel bir düşünce tabii ama onun yerine geceleri daha mı az oyun oynasak acaba? ■ İHSAN A.

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Kartopu Yapma Aparatı

Pürüzsüz kartopuyla headshot atma keyfi.



Hakikaten bunu görene kadar böyle bir şeye ihtiyacım olacağını düşünmezdim ya da daha doğru bir tabirle düşünürdüm de bunu yapacak birinin çıkacağını tahmin etmezdim ama yapmışlar arkadaşlar. Bildiğiniz üzere kartopu yapmak bir sanattır: Karı yeterince sıkmazsanız kolay dağılır ve birini gafil avlayayım derken havada puf olan başarısız kartopunuzla düşmanı alarm durumuna geçirirsiniz.

İşte bu andan sonra karşınızdaki bu işte mahir biriyse ağzınız burnunuz yamulabilir kartoplarından. Üstelik saldırı altındayken bu zor iş daha da meşakkatli hale gelir. Hayatım çakallık yapayım, birilerini kafadan vurayım derken vurulmakla geçtiğinden bu alet tam benlik olmuş. Neyse kendime de biraz fazla yüklendim galiba, yaptığım güzel kartopları da olmuştur illaki.

Şimdi hazır bu ay memlekette kar yağmayan yer de kalmamışken ve benim gibi kartopu yapma konusunda çok çok becerikli değilseniz, aranan bonus silahınız 13 dolar gibi cüzi (!) bir rakama kapınızda. Artık kardan adamınıza kol/kulak mı yaparsınız, yoksa eşe dosta headshot mı atarsınız bilemem ama bence bu fırsatını bir değerlendirin. ■ İHSAN A.



MONİTÖRLERİN EFENDİSİ

TUĞBEK ÖLEK

SAMSUNG ODYSSEY NEO G9

Samsung bundan iki sene önce Odyssey monitör ailesini çıkarmış ve oyuncu monitörlerinde kuralları tamamen değiştirmişti. O güne dek gördüğümüz oyuncu monitörleri önemli teknolojilerde televizyonların gerisinde kalıyordu. Ama G7 ve G9 modelleri hem QLED televizyonların görüntü kalitesine hem de düşük tepkime ve yüksek frekans gibi oyuncu performansına sahipti. Buna Odyssey G9'un 49"lik dev ebatı ve 1000R bükümü eklenince hiç görmediğimiz özelliklerde bir monitör çıkmıştı karşımıza. Şimdi yeni Odyssey Neo G9 modeliyle Samsung çıtayı tekrar yükseltiyor.

Samsung Odyssey Neo G9 yaz sonunda çok sınırlı olarak bazı ülkelerde piyasaya çıkmıştı, ülkemize de sadece 3 hafta önce geldi. Ben duyurulduğu günden beri takip ediyordum zaten ve Samsung'u sürekli arıyordum ne zaman gelecek diye. Sağ olsunlar gelir gelmez ilk iş bir tane yolladılar ve üç haftadır kesintisiz kullanıyorum. Ama 14" monochrome monitörlerde büyümüş bir donanım editörü olarak böyle bir monitörün var olduğuna ve bunu kullandığıma inanmakta da zorlanıyorum. Hislerim uzaya çıkmış William Shatner ile aynı sanırım.

Aslında dışarıdan bakınca Odyssey Neo G9'un görünüş olarak önceki modelden farkı yok. Bir tarafta diğer monitörleri ikiye katlayan 49" ebatı ve sizi saran derin bükümü ile çarpıcı bir ekran, arkasında da bilim kurgu filmlerinden çıkmış parlak beyaz bir kasa. Pek çok teknik özellik, mesela tazeleme frekansı da aynı. Çünkü bu yeni modelin temel farkı geri panel aydınlatmasında yatıyor. Eski model Quantum LED monitördü Neo G9 bir Quantum Mini-LED monitör. Bu aradaki "Mini" farkı onu dünyadaki en yeni ve en gelişmiş ekran teknolojisi yapıyor. Şu ana dek sadece en pahalı tabletlerde, televizyonlarda gördük Mini-LED'i ve ben ilk defa bir oyuncu monitöründe kullanıyorum. Bu ebatta ve özelliklerde bir Mini LED monitör duyuran başka bir markaya bile denk gelmedim.

Mini-LED'in mahareti nedir?

Peki Mini-LED'i özel kılan ne? Bunu anlamak için LED monitörler nasıl çalışıyor onu çok kısa anlamak lazım. OLED olanlar hariç bütün monitörler, televizyonlar aynı gölge oyunu gibi çalışır. Önde incecik bir LCD panel üzerinde görüntü vardır, yani renkler, şekiller, hareketler… Arkadan da bir ışık vurur ona ve ışığı görünce görüntü oluşur. Bu sistemin zayıf noktası arkadaki ışık kaynağı tek olduğu için aydınlandı mı bütün ekranı aydınlatır. O yüzden de siyah ile beyaz arasındaki parlaklık farkı, yani kontrast düşüktür.

Mini LED'in farkı ne? Arkadaki ışık kaynağını alıp 2048 tane küçük LED'e çevirdiğinizi düşünün. Her bir LED kendi başına yanıp sönebiliyor. Böylece ekranın bir noktası parlakken, diğer tarafı zifiri karanlık olabiliyor. Bütün ışıklar, parlaklıklar birbirine girmiyor. Mesela tam siyah bir ekranda tam beyaz bir kutuyu hareket ettirdiğinizde bunun farkını görebiliyorsunuz. Klasik LED LCD monitörlerde beyaz alanın hemen yanındaki pikselden başlamak üzere ekranın sonuna kadar her şey aydınlanıyor ve grinin tonlarına dönüyor. Ama Neo G9'un Mini-LED ekranında beyaz ve siyah arasında keskin bir çizgi olduğunu, monitörün kalan kısmının tamamen siyah kaldığını açıkça görüyorsunuz.

2022 yılında kaliteli monitör ile sıradan monitörü ayıran da bu işte. Bunu zaten televizyonlarda Local Dimming Zones olarak duymuşsunuzdur, Türkçe'ye lokal aydınlatma alanı olarak çevirebiliriz ve bir monitörün kalitesini belirleyen en önemli özellik de bizim için artık bu.

Bugüne dek bu teknoloji oyuncu monitörlerinde hiç yoktu, bir önceki kuşağa kadar



Samsung'un en pahalı 8K QLED televizyonlarında daha az local dimming zone vardı. Bu Quantum Mini-LED teknolojisi sayesinde bu monitörde tam 2048 tane var. Bu monitör teknolojisi için bir devrim. Bugüne dek benzer bir etkiyi sadece OLED monitörlerde alabiliyorduk ama duymuşsunuzdur, OLED'ler hep aynı görüntü kaldıkça yanıyorlar o yüzden de TV'de kullanılsa da bilgisayarda kullanımı çok sıkıntılı, zamanla Windows logoları, pencerelerin kapatma, çarpı ikonları ekranda sabit kalıyor.

Karanlığın ortasında bir ışıltı

Peki pratikte 2048 Mini-LED hayatımızı nasıl değiştiriyor? Bu yeni teknolojinin faydasını, farkını en çok karanlık oyunlarda görüyorsunuz. Mesela *Halo Infinite*'in karanlık sahneleri; sıradan bir monitörle arasında dünyalar kadar fark var. Aynı sahnede karanlık mekanlar zar zor seçilirken,



üzerine ışık vuran bir obje ya da karakterin pırıl pırıl parladığını görebiliyorsunuz. Bu yüzden de bu monitörde karanlık oyunlar inanılmaz güzel gidiyor, mesela *Hellblade* ve *A Plague Tale*. Bambaşka bir deneyim.

Ama bu sadece oyunlarda hayatı kolaylaştırmıyor, aynı zamanda bilgisayarınızı gece temasında çok daha rahat kullanabiliyorsunuz. Yani yazarken, okurken, forumlarda, reddit'de, sosyal medyada geri planı siyah yapıp birbirine girmeyen net düzgün yazıların keyfini çıkarabiliyorsunuz. Karman çorman bir gri olmuyor ekran.

Quantum Mini-LED'in tek faydası derin ve gerçek siyahlar da değil. Bu geri aydınlatma 2048 tane ayrı LED'den oluştuğu için çok daha güçlü ve parlak da. Yani siz aslında parlak, aydınlık ve HDR desteği olan bir oyun oynadığınızda da, mesela *Forza Horizon* gibi, çok büyük fark oluyor. Çünkü parlak sahnelerin hakkını verebilecek 2000 nits parlaklığa sahip Odyssey G9. Zaten bu monitör HDR 2000, daha önce HDR'ın 400'ünü, 800'ünü görmüştük ama ben ilk defa HDR2000 diye bir şey duyuyorum; böyle bir parlaklık, böyle bir standart yok. Bu HDR logolarını dağıtan VESA derneğinin standartları 1400'de bitiyor. Bir gün gelip de HDR 2000 bir monitör çıkabileceğini hesaba katmamışlar.

Bu sayede hem oyunlarda HDR etkisini çok daha güçlü hissediyorsunuz hem de gündüz vakti aydınlıkta, mesela camdan monitöre ışık vururken bilgisayar kullanmak ve oyun oynamak sizi rahatsız etmiyor. Bu da çok büyük bir artı.

Eskiden gelen miraslar

Şu ana kadar anlattıklarımın hepsi Odyssey Neo G9'un özellikleri, yani bir önceki model Odyssey G9'dan farkı bunlar. Ama bunlar eklenirken Odyssey G9'u hali hazırdaki en iyi oyuncu monitörünü yapan özelliklerinin üzerine ekleniyor. Gelin bir önceki modelden miras kalan özelliklerine de bakalım.

Şüphesiz işe Odyssey G9'un devasa boyutundan başlamak gerekiyor. Bir ucundan diğerine 120 santim uzanan, yani iki QHD monitör genişliğinde bir canavar. Karşısına oturduğunuz zaman, yaklaşık 40cm mesafeden, yani biraz yaklaşınca, görüş alanınızı tam olarak kaplıyor. Monitör dışında hiçbir şey görmez oluyorsunuz.

O yüzden oyun oynarken sizi sarışı, görüş alanınızı genişletmesi, oyunun içine çekmesi ancak VR başlıklarla kıyaslanır. Çünkü kaptırdığınızda oyundan başka bir şey görmüyorsunuz. Ve görüş alanınız öyle genişliyor ki, mesela *Forza Horizon*'da sadece önünüzdeki yolu değil, yanda denizin üzerinde güneşin batışını, dağların tepelerin geçişini de görüyorsunuz. Ya da FPS oyunlarında yanlardan saldıranları göz ucuyla yakalayabiliyorsunuz. Strateji oyunlarında, mesela *Age of Empires IV*'de haritanın çok geniş bir kısmı sığıyor ekrana. Çünkü çözünürlüğünüz 5120x1440 ve çoğu oyun yüksekliği diğer monitörlerle bir tutup yanlardan görüşünüzü açarak oynatıyor oyunu size. Yani bu büyüklük oyunlarda hem aldığınız deneyimi arttırıyor, sizi saran geniş bir görsellik sunuyor hem de çok ciddi avantaj sağlıyor.

Tabi bazı rekabetçi FPS oyunları bu çözünürlüğü kullanmanıza izin vermiyor. O zaman siz oyunu daha düşük bir çözünürlük açıyorsunuz, yanları siyah kalıyor. Ama zaten bu monitörü CS oynamak için almazsınız diye düşünüyorum.

Deneyimin sırrı bükümde

Bu kadar büyük bir monitörün kullanılabilir olmasını sağlayan da bükümlü olması. Çünkü monitör büyüdükçe kenarları ile ortasına baktığınız açı değişir ve daha dar açıyla baktığınız köşelerde görüntü yamulmaya başlar. Aynı sinemada filmi en önde kenardan izlemeye çalışmak gibi... Benim bugüne kadar kullandığım en büyük monitör 55" idi ve açıkçası çok rahatsız olmuştum. Bana sorarsanız 32"den büyük monitörlerin mutlaka iç bükey olması gerekiyor yoksa cidden rahat edemiyorsunuz. 49" olunca bu büküm ihtiyacı daha da büyüyor.

Samsung Odyssey Neo G9'u özel yapan özelliklerinden biri de bu bükümünün diğer iç bükey monitörlerden daha dar olması. Yani sizi daha yakından sarması. Bu monitör bükümlerini biz çap hesabıyla ifade ediyoruz. Yani bu büküm bir çember parçası ise onu oluşturan dairenin yarı çapı nedir? Mesela bu Neo G9'da bu yarı çap 1000mm, o yüzden 1000R bükümlü olarak geçiyor. Bu rakam ne kadar küçülürse, monitör sizi o kadar





daha sarıyor ve çap 1000mm'ye indiğinde görüş eğrinize ulaşıyor. Yani 1000R bir monitör sizin gözünüzün doğal bükümüne sahip. Bu yüzden de devasa da olsa bu monitörü kullanırken gözleriniz çok daha doğal ve rahat hissediyor, daha az yoruluyor.

Odyssey Neo G9'de çarpıcı bulduğum diğer bir özellik resim içinde resim ve resim yanında resim özelliği. Monitörün iki HDMI bir de Display Port girişi var. Siz buradaki görüntüleri iç içe, yana yana, istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Mesela monitörün yarısında bilgisayar açıp Zoom'da ders ya da toplantı yaparken diğer yarısına Xbox takıp oyun oynayabiliyorsunuz. Ya da iki ayrı konsolu takıp iki kişi oyun oynayabiliyorsunuz. Monitörün sağladığı fantastik kullanım imkanları çok iyi. Monitör ikiye bölündüğünde iki QHD monitör oluştuğundan, garip dikey alanlar değil keyifle oyun oynanabilir alanlara bölünüyor.

Dört dörtlük özellikler

Daha standart özellikleri ve destekledikleri de çok iyi Neo G9'un. Zaten HDMI 2.1 desteği olduğundan yeni teknolojilere sahip. Adaptive Sync, G-Sync, FreeSync hepsini destekliyor; Low Input Lag desteği var. HDMI'da 144Hz desteklediği için oyun konsolu kullanımı sorunsuz. Bilgisayarda Display Port kullanırsanız 240Hz'e kadar çıkıyor tazeleme oranı. Üstelik gecikme süresi de sadece 1 milisaniye. Kâğıt üzerinde bu monitörün bütün özellikleri dört dörtlük, tek bir zayıf noktası yok.

Tasarım olarak Odyssey ailesi en sevdiğim monitör serilerinden ama içlerinde G9'un ayrı bir yeri var elbette. Özellikle arka panelinin beyaz fütüristik yapısını çok seviyorum. Hani bilim kurgu romanlarında çok üstün bir uygarlık gelir ya, Deus Ex Machina misali, şaşılacak güzellikte gemileri vardır. Bu pürüzsüz yüzey, yuvarlak hatlar bana bunu anımsatıyor. Monitörle ayağın birleştiği noktada tasarımı tamamlayan bir led aydınlatmalı parçası var, uzay gemisinin itici çıkışı gibi duruyor o da. Ama led çok güçlü değil, ancak kendisini aydınlatıyor ve mesela arkadaki duvarı belli bir renge boyayamıyor.

Büyüklüğü ve tasarım güzelliğine rağmen masa üzerinde şaşılacak derecede az yer kaplayan bir ayağı var. Hatta kullandığım kimi 34" monitörlerin ayakları daha çok işgal ediyordu masayı. Yanlara doğru çok geniş ama çok öne çok gelmeyen sağlam ayaklara sahip. Ayrıca ayak üzerinde kabloları saklayan bir parçası ve kulaklık askısı da var. Tasarımda daha iyi olabilirmiş dediğim tek şey kabloları saklayan panelin tek parça büyük bir kapak olması. Monitör büyük olunca bunu arkadan takıp çıkarmak zor oluyor biraz. Arkada iki portluk bir USB hub'ı var, burayı aynı zamanda firmware güncelleme için de kullanıyorsunuz, o da portları kullanmayı zorlaştırıyor.

Firmware demişken monitörü yazın ilk çıktığında inceleyen bazı yabancı mecralarda kimi problemler ve buglardan bahsedildiğini görmüştüm. Bana ürün 1007 firmware ile geldi ve ilk iş 1008'e yükselttim ve üç haftadır herhangi bir sorun yaşamadım. Onu da not etmiş olayım.

Hayallerim ve monitörüm

Bu kadar özelliğin, teknolojinin, rakipsizliğin elbette ciddi bir fiyatı var. Maalesef herkese göre bir ürün değil bu. Ben bu incelemeyi yaparken amazon.com.tr'de 30.000 TL'ye satılıyordu. Ama küçük bir teselli: Bu ABD ve Avrupa'daki fiyatından 5-6.000 TL daha düşük. Türkiye'de biliyorsunuz her türlü gaming ürünü bir ekstra pahalı oluyor, Samsung en azından ülke şartlarının farkında bir fiyat politikası izlemiş.

Sonuç olarak Samsung Odyssey Neo G9 bugüne dek ancak hayallerimizi süslemiş inanılmaz bir oyuncu monitörü. Elbette teknoloji ilerledikçe daha iyileri de gelecektir ama biz yine de Neo G9'u donanım tarihine, hayallerimizin gerçekleştiği mihenk taşı olarak not edelim.



Piksel Günlükleri



2008 yılı, o zamanlar çılgınlar gibi World of Warcraft oynuyoruz dergide de. Wrath of the Lich King ek paketinin çıkış vakti gelip çatmış, biz de dergicek gece yarısı satış etkinliğine katılalım diye anlaşmışız. Yanlış hatırlamıyorsam Etiler D&R'da olacak satışın İstanbul ayağı, biz de Berkant (Akarcan), Emre (İnal) ve ben aynı arabaya doluşup soluğu erkenden mekânda aldık. Tuğbek'ler çoktan oradalar zaten, millet beklerken sıkılmasın diye böyle projeksiyondu falan ayarlama yapmışlar.

Biz de mekâna karıştıktan sonra milletle sohbet ediyoruz, sonra etkinlikte görevli olduğumuz için içeri aldılar bizi. Saat daha akşamın 8'i falan; sabahın 5'inde kalkıp gelmiş insanlar var sırada ve biz o an içeride yüzlerce Collector's Edition'ın önünde fotoğraf falan çekiliyoruz Berkant'la. Dışarıdakiler o halimizi görseler çiğ çiğ yerler bizi. Ama konumuz o değil, o yüzden geçiyorum.

Kasım ayı olduğundan bayağı da soğuktu hava, e haliyle gecenin ilerleyen saatlerinin gelişiyle Icecrown'un soğuğu çöküverdi Etiler D&R'ın orta yerine. Bizimkiler de bunu hesap etmiş, millete beklerken kahve falan dağıtalım bari, içleri ısınsın diye hazırlık yapmışlar. Ama kalabalığı biraz hafife almışız, zira eldeki bardaklar yetmedi. Faruk (Furkan Akıncı) da bana yanaştı ve dedi ki "Gel şu köşedeki marketten daha çok bardak alalım". Biz markete girdik, bardakları aldık, bir yandan heyecanlıyız ülkemizde böyle bir oyun etkinliği yapılmasından ve gördüğümüz kalabalıktan. Tam böyle muhabbet ede ede tekrar kalabalığın içine karışmak üzereyken iki tane genç kız bizi durdurdu: "Pardon, kimin imza günü var acaba?" diye sorduğunu hatırlıyorum bir tanesinin. Önce bir afallayıp Faruk'la birbirimize baktık, sonra Faruk gür bir sesle "AAARRRTHAAAS" dedi. Kızlar şaşkın bir şekilde birbirine bakarken ben kendimi kaldırıma atmış, karnımı tuta tuta gülmekle meşguldüm.

O gün bugündür ne zaman Wrath of the Lich King günlerini yad etsem aklıma ilk gelen anılardan birisidir. Gerçekten güzel zamanlardı, gerçekten nefis eğlenmiştik o akşam. Berkant, Emre ve Faruk'a da selam olsun buradan tekrar! (Bir de hemen akabinde onca Collector's Edition'ın önünde fotoğraf çektirdikten sonra almayıp, sabaha karşı eve dönerken pişman olduğum için ertesi gün fellik fellik her yerde Collector's Edition arama maceram var, bir ara onu da anlatırım) ■ CAN



KADERİ DEĞİŞTİRMEK MÜMKÜN MÜ?

MALUM SAHNENİN SONUCUNU DEĞİŞTİREBİLİYOR MUYUZ? (ANLADINIZ SİZ HANGİSİ OLDUĞUNU)

J-RYO türü ilk yıllarında oldukça naif, karbon kopya öykülere sahipti: Kimsenin ihtimal bile vermediği birisinin seçilmiş kişi olduğu ortaya çıkar, bu sorumlulukla sayısız maceraya çıkılır, dostluğun gücüyle tüm engeller aşılır, finalde de iyiler kazanarak herkes mutlu bir hayat sürerdi. Tür adına bu geleneği bozan ve bu sabit formüle sinematik bir dil katarak öykü anlatımı açısından yeni elementler katan seri de *Final Fantasy* oldu.

Serinin 7. oyununda **malum kişinin** sürpriz şekilde ölmesi hem oyuncular açısından büyük bir şok oldu hem de oyun tarihinin en unutulmaz sahnelerinden biri haline geldi. Keza oyunlarda genelde ölümler önemsiz yan karakterleri ya da kötüleri bulurken bu denli sevilen baş rollerden birinin dramatik şekilde hayatını kaybetmesi pek görülmüş bir durum değildi. Tabi bu şok edici ölüm kısa süre içerisinde sayısız dedikoduyu beraberinde getirdi: O ölemezdi, onu mutlaka kurtarmanın ya da en azından diriltmenin bir yolu olmalıydı.

Aslında bu dedikodunun fitilini "Onu kurtarmanın bir yolu var" diye bir Squaresoft çalışanı ateşledi. Zaten Level 4 Limit Break'i de olduğuna göre bir şekilde kurtarılabiliyor olmalıydı. Ayrıca oyunun CD datasında Aerith'in ölümünden çok sonra gerçekleşen fakat oyunda yer almayan Aerith'e ait ekstra sahneler bulunmuştu. Bunların hepsi birden rastlantı olamazdı.

Bir söylentiye göre oyun boyunca Tifa'ya kötü davranıp Aerith'e iyi davranırsanız aynı sahnede Tifa Aerith'in önüne atlayarak hayatını kurtarıyor fakat bu sefer de Tifa ölüyordu. Ya da Aerith'in dandik Underwater Materia'sını en üst level'a getirdiğinizde gizli bir zindan açılıyor ve buradaki boss'u yenerseniz Aerith hayatta kalıyordu. Bu örnekler gibi pek çok farklı söylenti daha oyuncular arasında dalga dalga yayılmaya başlamıştı.

Ne var ki bu yöntemlerin hiçbirinin işe yaramadığı zaman içerisinde tek tek doğrulandı. Nihayetinde söylentiler öyle boyutlara ulaştı ki Squaresoft bir açıklama yapmak zorunda hissetti ve kesinlikle böyle bir şey olmadığını söyledi. Keza senaryonun ilk tasarım aşamasından beri bu ölüm planlanmış ve oyuncular üzerinde tam da istedikleri dramatik etkiyi bırakmıştı.

Gene de Final Fantasy VII Remake'in çıkmasıyla birlikte bazı oyuncular oyunun ikinci kısmında Aerith'in kurtarılamasa bile en azından diriltilebileceği yönünde umutlarını sürdürüyor. Fakat oyunun resmi devam parçaları olan Advent Children ve Dirge of Cerberus da kendisinin ölmüş olarak gösterilmesi tüm kapıları kapatıyor maalesef. Çok da ümitlenmeyin derim yani.

Oyunun Steam versiyonunda Yuffie Warping denen bir glitch kullanarak kendisini öldükten sonra bile ekibinizde kullanabiliyorsunuz bu arada. Dirilmeye en yakın olduğu olay da bu olsa gerek zaten. Bu kıyağımı da unutmayın. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN

FLINTSTONES: KING ROCK TREASURE ISLAND

[GB]

Daha geçen ay Fred Çakmaktaş'ı seslendiren rahmetli Sezai Aydın'ı andık. Bu ay da köşe için bir Taş Devri oyunu denk geldi, şansa bak. Efendim King Rock Treasure Island, Taito tarafından 1993 yılında sadece Gameboy için geliştirilmiş bir aksiyon – platform oyunu. Taito'nun NES'e yaptığı diğer iki Taş Devri oyunu da gayet kaliteli işlerdi ki (özellikle de Surprise at Dinosaur Peak efsanedir) bu pek bilinmeyen üçüncü oyun da onların izinden gidiyor diyebiliriz.

Oyunda bir define haritası bulup hazinenin peşine düşen Fred'i kontrol ediyoruz. Taş devrine ait türlü türlü düşmanı alt etmek için de baltalar fırlatıyoruz. Fakat burada şöyle bir olay var: Attığımız ilk balta düşmanı sersemletiyor ve sersemleyen düşmanları platform gibi kullanabiliyoruz. Aynı düşmanı ikinci kez vurunca da bu sefer ölüyor ama çoğu platform sekansı bir bulmaca gibi bu sersemletme özelliğini doğru şekilde kullanmak üzere kurulmuş.

Oyunda aşırı dost canlısı evcil hayvanımız Dino'nun da sırtına binebiliyor ve bu sayede çok daha yükseklere zıplayabiliyoruz. Hatta Fred'in ünlü arabasını kullandığımız bölümler de mevcut. Unutmadan birkaç küçük boss savaşı olduğunu da ekleyeyim. Ayrıca oyunun grafikleri de konsolun standartları için gayet iyi.

Oyun sadece 7 bölümden oluşsa da bitirmek için birkaç kez baştan başlamanız gerekebilir. Kaldı ki bu şekilde bile 2 saat civarında bitirirsiniz diye düşünüyorum (gerçi son boss beni biraz uğraştırdı). Nitekim kısa fakat gayet hoş bir oyun King Treasure Rock Island. Özellikle Taş Devri hayranlarına önerilir, hele ki serinin çok fazla güzel oyunu olmadığı düşünülürse. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

THE INCREDIBLE HULK

Geçtiğimiz aylarda Can buralarda Spider-Man 2'nin bilgisayar sürümünden bahsetmişti. Playstation 2'ye döneminde sahip olmayan birisi olarak Spider-Man 2 içimde büyük bir yaraydı ama yine de bazı eğlenceli anları vardı. Bu sefer öyle bir oyunla geldim ki Spider-Man 2 yanında kâinatın en iyi süper kahraman oyunu olacak. Evet, evet The Incredile Hulk'ın film oyunundan bahsediyorum. Sanırım oyunculuk tarihimde daha büyük şoka uğradığım bir şey olmamıştı. Sonuçta bir "Hulk" oyunu ne kadar kötü olabilir? Açık dünya Hulk oyunu daha önce Ultimate Destruction ile bir nebze çalışmıştı. Lakin bu sefer ortaya çıkan "şey" gamma ışınlarının kanser yapan tarafıydı!

Playstation 3'te oynadığım oyunla ilgili aklımda kalan her şey kan dondurucu cinsten. Bomboş ve cansız bir şehrin ortasına bırakılmış Hulk, %90'ı sarı taksilerden oluşan arabaları fırlatıp bina tepelerindeki düşmanları dövmeye çalışıyordu. Hani Hulk oyunu denilince işin içine biraz Bruce Banner girsin ya da ne bileyim biraz eğlence olsun diyorsanız hiçbiri yoktu. Bir oyun içerisinde hiç mi eğlenceli an olmaz? Hani bazı şeyler o kadar kötüdür ki iyidir. Hulk o kadar kötü ki içinde iyi olan hiçbir şey yok. Oyun filmleri ve film oyunları birbirlerine eş değer biçimde kötü olurken 2008'de çıkan Hulk oyunu çıtayı öyle bir yere koydu ki iki alanda da daha kötü bir uyarlama görmemiz pek mümkün değil. ■ OĞUZ







DOUBLE DRAGON

KAZANAN HER ŞEYİ ALIR!

Yakın gelecekte insanlığın en büyük korkularından biri gerçek olur ve dünya çapında bir nükleer felaket gerçekleşir. Bu büyük felaketin ardından bütün statik düzenler yıkılmış, yerini sadece güçlülerin hayatta kaldığı bir kaos almıştır. Meydan artık suçlulara, katillere, çetecilere kalmıştır. Bu çetelerin en büyüklerinden biri de New York halkına terör estiren Shadow Warriors'dır.

Neyse ki New York halkının son umudu, nesiller boyu süregelen Sou-Setsu-Ken dövüşü sanatının son temsilcileri olan Billy & Jimmy Lee kardeşlerdir. Bu ikiz kardeşler, daha doğrusu halkın taktığı isimleriyle İkiz Ejderler hem bu acımasız çeteye karşı koyarlar hem de sivillere Sou-Setsu-Ken tekniklerini öğreterek kendilerini korumaları için yardım ederler.

İkiz Ejderler'in bu direnişi Shadow Warriors'u hain bir plana iter: Billy Lee'nin kız arkadaşı Marion çete tarafından kaçırılır. Eğer Marion'u canlı olarak geri almak istiyorlarsa Shadow Warriors'un karargahına gidip Sou-Setsu-Ken'e ait bütün sırları çeteye deşifre etmeleri gerekmektedir.

Billy yanına ikiz kardeşi Jimmy'i de alarak çetenin karargahına doğru yola çıkar. Fakat amaçları Sou-Setsu-Ken sırlarını teslim etmek değil, tekniklerini kullanarak çeteyi bitirmektir. Yol boyunca çete elemanı pek çok kişinin saldırısına uğrarlar fakat her seferinde galip gelmeyi başarırlar. Nihayetinde de karargâhın merkezine varıp çete lideri Willy Mackey ile yüzleşirler.

Zavallı Marion duvara bağlı şekildeyken İkiz Ejderler ve Willy arasında müthiş bir dövüş patlak verir. Hatta Willy bu dövüş esnasında silah kullanmaktan bile çekinmez. Oldukça zorlu geçen savaşın ardından da kazanan gene İkiz Ejderler olur.

Bu zaferin ardından Billy kız arkadaşı Marion'u çözmek için hareketlendiği anda kardeşi Jimmy onu durdurur. "Ben de onun için savaştım, gözümü kırpmadan canımı vermeye hazırdım. Onu senin kadar ben de hak ediyorum" der Jimmy. Aslında uzun süredir Marion'a aşıktır fakat bunu hiç dile getirememiştir.

"Marion için dövüşelim Billy, ayakta kalan onun aşkını da kazansın"

Hem Jimmy hem de ekran başındaki oyuncular şaşkındır. Fakat savaş kaçınılmazdır. Jimmy ve Billy, daha doğrusu bu ana kadar birbirinin sırtını kollayan oyuncular Marion'un aşkını kazanmak için kıyasıya dövüşmeye başlarlar.

Orijinal öyküde kazanan Billy olur fakat oyuncular arasında kim güçlü ise Marion'un aşkını kazanan da o olur. Çünkü kazanan her şeyi alır… ■ EMRE S.



TRESPASSER™



Tarihin en çok hakkı yenen oyunu

ÖMER AKDAĞ

Pekâlâ tamam, Trespasser aslında mükemmel bir oyundu da onu bir tek ben anladım falan demeyeceğim. Ama arkadaş, birincisi hakikaten öyle dalga geçildiği kadar kötü bir oyun değil, ikincisi de birçoklarının sandığının aksine "sallapati bir oyun yapalım da Jurassic Park'ın ekmeğini yiyelim" mantığıyla geliştirilen bir oyun hiç değil. Çok özel, çok devrimsel şeyler yapmaya çalışan ama çeşitli sebeplerle bunların hepsini yarım yamalak yaparak komik duruma düşen, yine de yapabildiği kadarıyla da şu ankinden yüz kat daha fazla takdiri hak eden bir oyun Trespasser.

İkinci Jurassic Park filmi The Lost World'ün sonrasında, parkın olduğu adada değil de dinozorların üretildiği Site B'deyiz. Oyunun başında uçağımız düşüyor, sol kolumuz kırılıyor ama hayatta kalıyoruz ve insanların terk ettiği bu adadan çıkmanın bir yolunu bulmaya çalışıyoruz. Filmin sonrasında şöyle böyle dediğime bakmayın ama, hiç hikâye odaklı bir oyun değil Trespasser, hikâye bu anlattığım kadar. Buna rağmen parkın kurucusu John Hammond'ın arada giren ses kayıtları çok hoş ve insanı havaya sokuyor. Ayrıca sağda solda filmlere dair tatlı göndermeler de bulabiliyorsunuz, onlar da tatlı (filmlerde devrilip kaybolan bir araç, sahilde güneşlenirken kızları dinozor saldırısına uğrayan ailenin güneşlendikleri yer vs.).

Çıktığı dönem düşünülürse fazlasıyla enteresan bir oyun Trespasser. Dönemdaşı FPS'ler gibi aksiyona odaklanmıyor her şeyden önce, hayatta kalma türünün ilk örneklerinden biri sayılır daha çok. Anne, güçsüz, tek kolu kırık, doğru düzgün silah kullanamayan bir başkarakter ve dinozorlar etrafınızı sarmaya başlayınca kendinizi cidden çaresiz hissediyor, kan ter içinde kalıyorsunuz.

Yine de tabii bu kadar madara edilmesi de sebepsiz değil. Çok sorunlu bir geliştirme sürecinden geçmiş Trespasser ve oyunun temel mekanikleri bile düzgün çalışmıyor. Fizik motoruna ağırlık verilmek istenmiş ama fizikler saçmalıyor. Veya elimizi yönettiğimiz çok yaratıcı bir kontrol şeması var ama elimiz spagetti gibi hareket edebiliyor. Bileğinizi 180 derece döndürüp kendinizi vurup öldürebiliyorsunuz bile :)

Bu tip şeylerden sebep Trespasser uzunca bir süre oyunları değerlendirirken alt çıta olarak kullanıldı. "Tamam bu oyun kötü de en azından bir Trespasser değil" gibi gibi. İçim acıyor be okur. Trespasser tarihin en iyi oyunu falan değil ama önyargısız oynarsanız ve biraz da çaba gösterirseniz, her şeye rağmen benzeri olmayan bir tecrübe. Yıllar geçti ama tarihin en çok hakkı yenen oyunu olduğuna dair görüşüm hâlâ değişmedi.



Modlar

İnanmazsınız ama bu 25 yıllık eziklenen oyunun aktif bir mod topluluğu var. HD paketleri, farklı senaryolar ve bölümler... trescom.org adresi sayesinde dünyada bu oyunla güçlü bir bağı olan tek insan olmadığımı keşfettim. Buruk bir mutluluk.





Neden Efsane Olacaktı Ama Olamadı?

1 ZAYIF BİR BAŞKARAKTER

Devri bir gözünüzde canlandırın. Doom, Quake, Wolfenstein, Half-Life gibi FPS'lerin kral olduğu dönemler. Bunların hepsinde de ya superchad kaslı bir abiyi ya da asker masker olmamasına rağmen en komplike silahları çatır çutur kullanabilen dostlarımızı yönetiyoruz. Başkarakter güçlü, yapması gereken her şeyi yapabiliyor. Ve Trespasser böylesine bir dönemde kontrolümüze hiçbir askeri yeteneği olmayan çıtkırıldım bir kızı, Anne'i veriyor ve bunun da üstüne oyunun başında kızın sol kolu kırılıyor! Tek elle tüfeği kaldırıp doğrultup ateş edeceğim derken alnınızdan terler boşalıyor. Güç fantezilerinin kral olduğu bir dönemde oyuncuya kendini zayıf hissettirme cesaretini gösterdi Trespasser. Sırf bu cesurca tasarım tercihi bile saygıyı hak ediyor.



2 GERİLİM

Kabul ediyorum, Trespasser'ı bu kadar sevmemin sebeplerinden biri onu küçükken, iyiyi kötüden çok da başarılı şekilde ayırt edemediğim oynamış olmam (Matrix 4, Witcher 2. Sezon, Eternals ve Venom 2'yi bile keyifle izlemiş olmam gibi detaylar belki de zihinsel yaşımın fazla ilerlememiş olmasına işarettir). Ama o dönemler aynı zamanda Resident Evil ve Silent Hill serilerine de sardırdığım dönemler. Özellikle eski Silent Hill'leri de çok severim ama bu oyunlar içinde beni en çok geren, en çok sandalyeye çivileyen oyun Trespasser'dır. Dinozorlar etrafımı çevrelerken tek kollu zayıf karakterimle silahı doğrultmaya çalışırken o yaşta kalpten gidebilirdim.





3 FİZİK

Trespasser aslında güçlü bir fizik motoruyla, fizik tabanlı bulmacalarıyla öne çıkması düşünülen bir oyunmuş ama geliştirme aşamasındaki sıkıntılar nedeniyle bu başarılamamış. Ama yine de oyunun içinde kırık dökük de olsa fizik motoru var yahu! Yıl 1998! Kutular durdukları yerde titremeye falan başlıyor ama olsun be! Bundan tam 6 yıl sonra Half-Life 2 fizik motoruyla geldi ve insanlar oha kutular mutular hareket ediyor diye kafayı yedi. Evet "birazcık" daha başarılıydı Half-Life 2 bu konuda ama ben o kafayı yeme işini 6 yıl öncesinde Trespaser'la aradan çıkarmıştım.

4

HAYATTA KALMA

Bugün bildiğimiz anlamdaki hayatta kalma oyunlarındaki gibi zanaat vs. yok tabii Trespasser'da ama onu yine de türün ilk örneklerinden biri olarak görmek yanlış olmaz. İmkânların çok sınırlı olduğu bir adada bizi iki ısırıkta öldürebilecek dinozorların arasında nalları dikmemeye çalışıyoruz. Arayüz diye bir şey yok, silahta kaç mermi kaldığını Anne kendisi söylüyor. Bir de tabii meşhur dekoltemiz var. Arayüz olmadığı için ne kadar canımızın kaldığını dekoltemizdeki dövmeye bakıp görebiliyoruz. Hatta bu dekolte işi bayağı meşhur etmişti oyunu zamanında.

Ne kadar canımızın gittiğini görmek için arada dekoltemize bakmak da hoştu şimdi ne yalan söyleyeyim.

5

GELİŞTİRME SÜRECİ

Zamanın sınırlı olduğu, planlı hareket eden bir yönetimin olmadığı, oldukça nahoş bir geliştirme sürecinden geçmiş Trespasser. Yaşanan hem teknik hem iletişimsel sorunlara detaylıca göz atmak isterseniz zamanında bir geliştirici uzunca bir retrospektif karalamış: *tinyurl.com/ogz-tres-res*







6

EL

Çok orijinal bir kontrol şeması vardır Trespaser'ın. Fareyi kullanarak, bir nevi modern VR oyunlarındaki gibi sadece kolumuzu yönetiriz. Fikir güzel, uygulama ise... Yani şöyle: Bu mekanik bayağı bildiğiniz bozuk, kolumuzu insanlık dışı şekillere sokabiliyoruz, bu da oyunun komedi malzemesi olmasının en büyük sebebi zaten. Oyunun tadını çıkarabilmek için ilk başlarda kolun nasıl sapıttığını anlayıp oyun boyunca fareyi kolu sapıttırmayacak şekilde kullanmak gerekiyor. Trespasser'ı sevmek için emek gerekiyor demiş miydim?



O elimizin girdiği şekiller çok yüz ekşitmiştir.

7

FİLM OYUNU

Trespasser, cevheri sorunlarının altında gömülü olan bir oyun. Sevmek ve anlamak için biraz açık fikirli olmak gerekiyor. Eh film oyunlarının da geçmişi malum, tamamına yakını filmin adının ekmeğini yemeye çalışan saçma salak oyunlardır. Trespasser bunlardan biri değil ancak çoğu insan o bahsettiğim ilk başta göze çarpan sorunları görür görmez "işte tırt bir film oyunu daha" yaftasını yapıştırmış, oyunu kapayıp yoluna devam etmişti bile.

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // ALBÜM



X2 (X-MEN 2)



Marvel Sinematik Evreni'nin başlamasından çok önce Fox'un X-Men filmleri ve Sony'nin Spider-Man filmleri bir rüyanın gerçeğe dönüşmesi gibiydi. Tam da X-Men'e ve özellikle Wolverine'e büyük bir hayranlık beslediğim dönemlerde, 2003 yılında vizyona giren X2, benim için tüm zamanların en iyi çizgi roman uyarlamalarından birisiydi. Bunun en büyük sebebi de filmin X-Men›den çok bir Wolverine filmi şeklinde ilerlemesiydi. O Weapon X tesisinin işlenmesi, Wolverine'i geçmişiyle yüzleşirken görmek ve bunu yaparken yanında öz hakiki X-Men'den bolca parçaları görev içerisinde izlemek halen heyecan verici.

Üçüncü filmin büyük hayal kırıklığı sonrasında MCU'nun başlaması biraz FoX-Men'i geri planda tuttu ama X2'den aldığım tat ve son olarak Logan'ın bende yaşattıklarını düşününce şahane anılar da Fox sayesinde hafızamıza kazınmış. Wolverine Origins isimli garabetin ortaya çıkmasına yol açsa da halen izlenecek en güzel X-Men filmlerinden birisi X2, umarım MCU da buradan ilham almayı düşünür. ■ **OĞUZ**

JEAN TEULÉ

İNTİHAR DÜKKÂNI

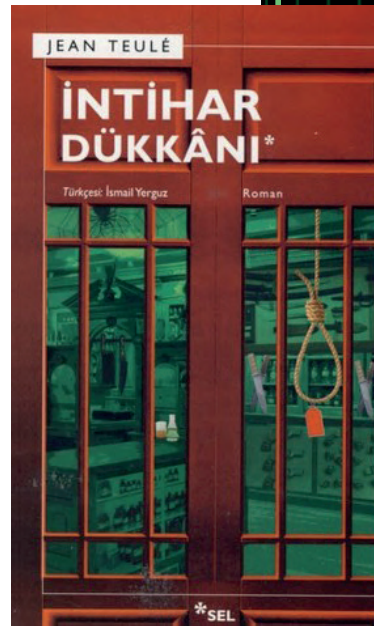


Bu kitabı lisedeyken, kendim de çok parlak günler geçirmiyorken okumuştum. Başlığı sizde ne çağrıştırıyor belki kesin bilemem ama şunu söyleyebilirim: Hayır, öyle değil.

Kara mizah severim. Şu bazı insanların kara komedi sandığı, kendisinden farklı olanı ya da gücünün yettiğini yerip aşağılama tarzından olan değil; gerçekten insan hayatında acı ve buruk olan şeyleri alıp tersyüz eden türden kara mizah. İntihar Dükkânı da böyle bir kitap.

İntihar malzemeleri satan bir aile dükkanında, her şeyin ölüm olduğu ve ölüme hizmet ettiği bir dükkânda geçen bir hayatın ironikliği üzerine kurulu. Belki ara sıra depresyona meyilli insanlar olarak herkesin yaşam da yaşam diye pozitiflik tasladığı bir toplumda ölmek, yok olmak istemenin nasıl bir şey olduğuna aşinayız. Peki ama ölmenin ve ölmek istemenin çok normal karşılandığı bir ailenin yaşamak isteyen bir üyesi olabilmek?

Tuhaf kitap doğrusu. Çok derin de değil. İnsanı hem buruk hem de dahasını ararken bırakıyor. ■ **GÜLHİS**





LIE TO ME

Piksel Medya'ya böyle 10 seneden eski şeyleri yazıyoruz ya hani… Lie to Me'nin üzerinden nasıl 10 seneden fazla geçmiş olabilir yahu? Yuh! Öhöm, neyse…

Lie to Me aslında çıktığı dönemde pek popüler olan "Sherlock gibi ama değişik" furyasının bir ürünü. House da mesela aynı modelden ilerliyordu. Ama tabii Lie to Me'yi özgün yapan, ilginç yanları da vardı ki iptalinin üzerinden 11 yıl geçmişken hâlâ anıyorum burada.

Dizide Dr. Cal Lightman adında mikro-ifadeler ve beden dili üzerine uzmanlaşmış bir ana karakter üzerinden gidiyordu konumuz. The Lightman Group adındaki danışmanlık şirketinde bazen polise, bazen FBI'a yardım ediyor ve kim ne yalan söylemiş, mevzunun aslı neymiş şıp diye çözüveriyordu. Arada tabii ki Lightman'ın sorunlu bir tip olmasından kaynaklı (çünkü Sherlock arketipi kullanıyorsanız sorunsuz olmaz) mevzular da giriyordu araya bolca.

Dizinin asıl güzel ve beni çeken tarafıysa dizide kullanılan mikro-ifade ve beden diline yönelik kısımların aslında gerçek araştırmalardan besleniyor olmasıydı. Hatta böyle arada o bölümün öne çıkan mevzusuna bağlı olarak gerçek hayattaki politikacıların, ünlü kişilerin nasıl yalan söylediğini de pat diye ekrana yansıtıyorlar. Üç sezonu da izledikten sonra kendinizi mikro-ifade uzmanı sanıp millete gözünüzü kısıp "Hmm, sen neden çenene dokundun şimdi? Sakladığın bir şey mi var?" muhabbeti yapmaya başlıyorsunuz.

Üç sezon sonunda iptal edilmesi çok yazık olan dizilerden birisiydi gerçekten. ■ **CAN**



LAURA MARLING

I SPEAK BECAUSE I CAN

Laura Marling'in sesinin gitarla karışımında insanı çeken tuhaf bir şeyler var. Modern folk müziğin en tanınan kadın seslerinden biri değilse eğer, o öyle istediğindendir.

Şaka yapmıyorum, bir ara müziğe tamamen ara verip hizmet sektöründe bir işe girdiğinden bahsediyor 2015'ten kalma bir röportajında. İçine kapanık ve sadece şarkı yazan birisine dönüştüğünü ve bu havadan sıyrılıp, sakin bir hayat sürmek istediğini anlatıyor.

Ona içinden sıyrılmak istediği ünü getiren albümse bu: I Speak Because I Can.

Ben oturup da folk dinleyen birisi değilim. Ama gelin görün ki Laura Marling'in şarkı sözleri o melodileriyle birleşince ortaya müzik türlerinin sınırlarını aşan bir şey çıkıyor. Odysseia'dan ilham alan Devil's Spoke, tam karşısında Margaret Atwood'un Penelopiad'ından ilham alan ve albüme adını veren I Speak Because I Can, 2. Dünya Savaşı'nda bir kadının cephedeki eşine yazdığı mektuplardan ilham alan What He Wrote…

Kendisi ağır, ama dinleyeni hafifleten bir albüm. Tuhaf ruh halleri içinde dinleyip, "Evet, hayatta hiçbir tecrübe eşsiz değil, illa ki böyle hisseden bir başkası da var," demelik bir albüm. ■ **GÜLHİS**

Oyungezer
SAYI: 172 - 2022/02

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar:
Erce Güven

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


173
HORIZON FORBIDDEN WEST VE
ELDEN RING
MART'TA OYUNGEZER'DE

OGZ

www.oyungezer.com.tr